SPELLFORCE - IMPOSSIBLE CREATURES - SILENT HILL 2

39 IAN. 2003 108 PAGINI 58.000 LEI

"Linux este un sistem de operare simplu, dar trebuie să fii un geniu ca să îi înțelegi simplitatea" - Dennis Ritchie

http//www.xtrempc.ro

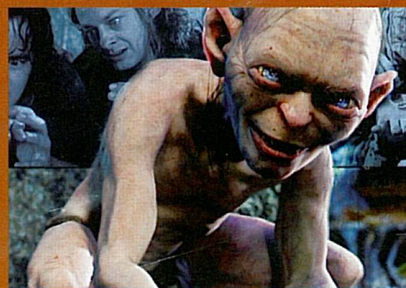


XtremPC

MONITOARE DE 19" LUATE LA OCHI



HOUDINI 5.5



MAESTRUL ILUZIILOR 3D

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE



UN PIERCE BROSNAN DIGITAL

NOUA FAȚĂ A PC-ULUI TĂU

CARCASE CU PERSONALITATE

UN JOC ORIGINAL GRATUIT pentru abonamentele pe 2003

UMFLĂ POTUL!
ALTEC LANSING
Sunet de calitate încă din 1941

CONFRUNTARE PE FRONTUL PENTIUM IV: SIS648 VERSUS i845GE



Sunet de calitate încă din 1941

Just listen to this!



Pentru tine, muzica nu este doar divertisment, este o pasiune. Jocurile nu sunt un simplu hobby ci o obsesie. Filmele nu sunt doar imagini ci o experiență spațială.

Pentru tine, Altec Lansing continuă să îmbine arta cu tehnologia și să îți ofere acele momente prețioase când inima este atinsă și spiritul transformat.

Sunetul așa cum vrei tu să îl auzi!


best
computers
La un sistem nou,
mai pune... și un birou*
* Pentru orice sistem cumpărat din magazinele Best Computers
în valoare de peste 599 USD fără TVA, primești cadou un birou.
Promoție valabilă începând cu luna noiembrie 2002.
Magazine:
* Unirea Shopping Center - Corp Central, Etaj 3 - Tel: 021 303.01.91/Fax: 021 313.56.75
* Bucur-Obor - Șos. Colentina nr. 2, Bloc ALMO, Corp 2, Etaj 1 - Tel/Fax: 021 252.69.27
* Elisabeta - B-dul Regina Elisabeta nr. 25 - Tel: 021 314.76.98/Fax: 021 314.76.99
* Lipscani - B-dul I.C.Brătianu, Pasaj Pietonal Lipscani - Tel/Fax: 021 310.28.32
* Dorobanți - Calea Dorobanți nr. 10 (Str. Mihai Eminescu nr. 17) - Tel/Fax: 021 211.85.04
Sediu Central:
* B-dul Theodor Pallady nr. 26, Sector 3 - Tel/Fax: 021 345.55.05/06/07
www.bestcomputers.ro
info@bestcomputers.ro
magazinul TĂU de calculatoare

CUPRINS

Oameni care știu ce vor

Este în natura românului să caute chilipiruri, mai ales când economia noastră este cu un picior în groapă și prețurile la majoritatea componentelor hardware sunt într-o creștere furibundă, lăsând găuri adânci în bugetul auster al celor mai mulți pasionați de calculatoare.

Problema cu chilipirurile este că adesea ele presupun asumarea unui risc de către cumpărător, mai ales când tranzacția se face pe Internet. Iar uneori riscul se transformă într-o excrocherie certă.

Un recent exemplu care ne-a atras atenția este cazul unei firme din Brașov, care prin intermediul site-ului lor (http://retail.cpa-site.com/) oferă prețuri inexplicabil de mici, atrăgând curioșii și doritorii de chilipiruri la fel cum lumina unui bec atrage moliile. Și la fel ca și moliile, curioșii se frig de le trece cheful de cumpărături pe Internet.

Cine nu ar vrea să cumpere un Asus V8460 Ultra GeForce 4 Ti 4600 Deluxe cu 198$, TVA inclus? Sau un CD-Writer Plextor PlexWrite 48/24/48A cu doar 65$? Teoretic oricine ar putea să le achiziționeze prin colet poștal, dar practic acest lucru se dovedește la fel de iluzoriu ca un miraj în deșert. Vânzarea unor produse la prețuri care sunt uneori cu mult sub prețul pentru distribuitori al firmelor producătoare este imposibilă, dar în cazul acesta și în altele dinaintea lui, oamenii au căzut totuși în plasă. Unii au presupus că plăcile video, CD-Writer-ele, monitoarele sau camerele digitale sunt second-hand sau furate, dar au decis că prețul este mai important decât proveniența bunurilor respective. În cazul unor astfel de scheme profitabile doar pentru inițiatori, clienții se aleg inevitabil cu buzele umflate pentru că datorită metodei prin care se făcea achiziția ei trebuie să plătească înainte de a vedea ce se găsește în pachetul pe care îl primesc prin Prioripost.

Fiindcă au plasat anunțuri pe toate forumurile și site-urile de profil din România (okazii.ro, bursa Rol.ro, etc) cei de la firma despre care vorbim au reușit să adune un număr destul de mare de comenzi, în mare parte de la persoane suficient de naive încât să creadă că prețurile respective sunt altceva decât o momeală apetisantă. Okazii.ro și-a făcut datoria și anunța într-un comunicat următoarele:

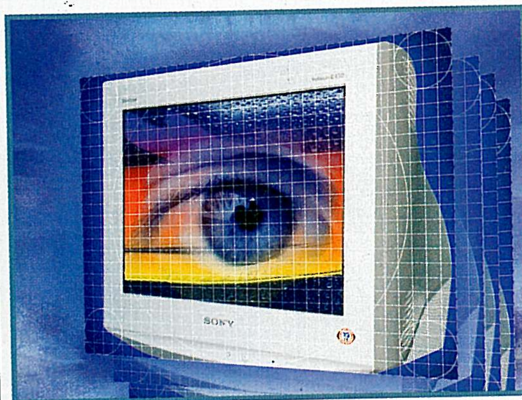
"Din cauza numeroaselor plângeri apărute în ultimele săptămâni cu privire la incorectitudinea unor utilizatori din Brașov, sfătuim cumpărătorii ce achiziționează diverse chilipiruri din aceasta zonă sa fie atenți la coletele primite. Sfatul nostru este să încercați vizionarea obiectului înainte de achitare; căutați deci o soluție alternativă coletelor în sistem ramburs. Scuzele noastre majorității clienților brașoveni ce ne onorează prin corectitudinea lor."

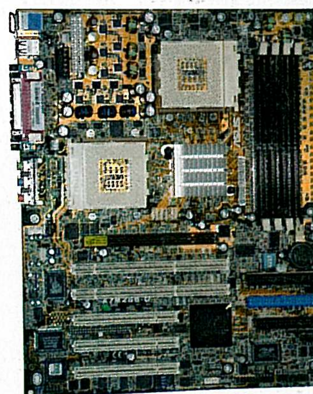
Trebuie să recunoaștem că nu știm ce au primit clienții firmei din Brașov, dar am auzit de suficiente alte cazuri în care în pachetele plătite ramburs se găsea o cărămidă, pungi cu șuruburi sau chiar mânere de dulap. Iar în cazul firmei din Brașov, al cărui sediu se mută la fiecare 3 luni, iar numerele de telefon se schimbă constant, nu putem fi decât foarte suspicioși. Mai ales că un presupus angajat al firmei respective a apărut pe forumuri, afirmând mai mult sau mai puțin voalat că cine-i harnic și muncește este fraier patentat, pe când cei care sunt șmecheri și îi fraieresc pe pe cei din prima categorie o duc bine mersi cu componente de ultimul tip în calculator. Mesajele sunt semnate mândru "un om care știe ce vrea". Comentariile sunt de prisos.

Suntem curioși care este părerea voastră despre astfel de incidente, și despre chilipirurile de pe Internet în general. Este moral să cumperi la jumătate de preț o placă luată prin fraudă cu cărți de credit sau furată direct din calculatorul cuiva? Există și posibilitatea unor chilipiruri autentice? Care au fost experiențele voastre din trecut și cum credeți că pot fi evitate aceste incidente?

Ne puteți trimite părerile voastre pe adresa redactia@xtrempc.ro iar cele mai interesante vor fi publicate la rubrica "Cititorii au cuvântul".

Echipa XtremPC





024 MegaMonitoare
Monitoare de 19"

046 Sisteme dual procesor
Cum să scazi timpul de randare în 3D Max 5



036 Cumpara carcasa PC-ului tau
De ce trebuie să ne ferim la alegerea unei carcase

068 Side FX Houdini Apprentice Ucenicia în domeniul graficii 3D profesionale

094 James Bond 007: Nightfire
Licență pentru a ucide și a trage de manete





PERIODICE

011 REPORTAJPULSULSTRAZII Cumpărătorii au cuvântul

012 TEHNOTREND Cele mai noi concepte IT

020 REPORTAJINROMANIA Evenimente IT pe piața din România

058 HARDMAIL Posibile rezolvări pentru problemele voastre tehnice

060 TOPURI Ierarhia celor mai bune componente PC

TESTE HARDWARE

024 MEGAMONITOARE E momentul să alegi un monitor de 19"

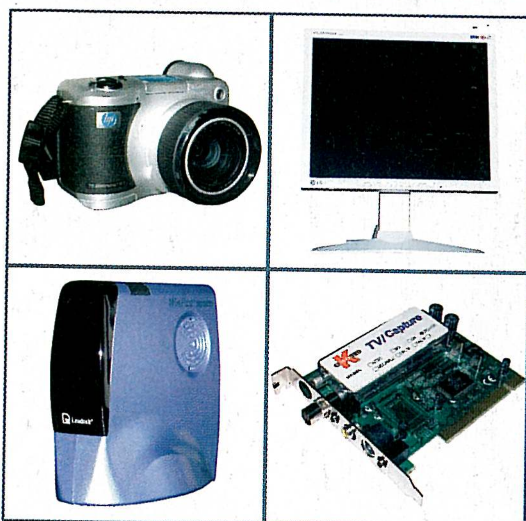
036 CARCASE Mai importante decât par la prima vedere

044 VERSUS SiS 648 punctează pe platforma Pentium 4

046 LABORATOR Avantajele aduse de soluțiile dual procesor

053 DIVERSE TV Tunerele în prim plan

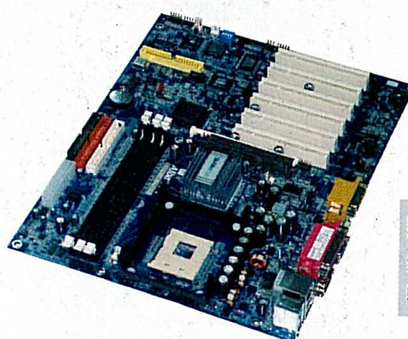
IANUARIE



053 DIVERSE
Cameră foto, monitor LCD, TV Tunere externe și interne



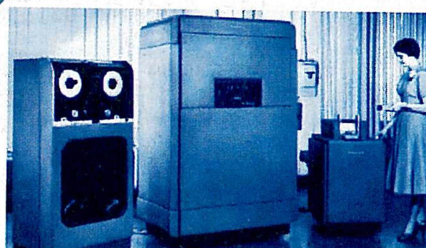
082 SAVAGE
O combinație foarte curajoasă de genuri



044 SIS 648 VS 184
SiS punctează pe platforma Pentium 4

066 AMORPHIUM 3D
Modelarea cu plastelină ridicată la rang de artă 3D

076 IN CAUTAREA IMORTALITATII DIGITALE
Microsoft lucrează la proiectul unui creier virtual



Echipa
Adrian Dorobăț redactor șef
Liviu Marica redactor hardware
Ionuț Popa redactor hardware
Bogdan Bridinel redactor jocuri
Radu Alexandru redactor jocuri

Design
Cristina Imireanu tehnoredactare
Florian Marina grafica

Publicitate & PR
Cristina Savu manager vânzări
cristinasavu@xtrempc.ro

Foreign advertising
E-mail: advertising@xtrempc.ro

Redacția
Str. Alexandru Puskin 18, București 1
Telefon: 021-231.28.66
E-mail: redactia@xtrempc.ro

Abonamente
E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informații CD
E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme
E-mail: galerii@xtrempc.ro

Articole ale cititorilor
E-mail: cititori@xtrempc.ro

Probleme hardware
E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Probleme legate de produsele testate
E-mail: pretulcorect@xtrempc.ro

Producție
Infopress S.A. tipar
MCCD realizare CD

Publisher
Romas S.R.L.
Str. Alexandru Puskin 18, București 1
Telefon: 021-231.28.66

ISSN
1582-2818

HOBBY

066 AMORPHIUM 3D Modelarea cu plastelină ridicată la rang de artă 3D
068 SIDE FX HOUDINI APPRENTICE Ucenicia în domeniul graficii 3D profesionale
070 Q TOOLS Creația de jocuri poate fi și simplă
072 GALERII XTREME O fereastă către lumea creativității 3D
074 XPLORER Căutarea continuă pe Internet
076 IN CAUTAREA IMORTALITATII DIGITALE Microsoft lucrează la proiectul unui creier virtual

PRIMA IMPRESIE

082 SAVAGE O combinație foarte curajoasă de genuri
083 ENCLAVE Testamentul Blade of Darkness este dus la îndeplinire
084 SOLDNER: SECRET WARS Soldații viitorului și războaiele lor secrete
085 SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN Binele și răul se luptă într-un decor feeric

AVANPREMIERE

086 IMPOSSIBLE CREATURES Starcraft și ingineria genetică își dau mâna
088 PARADISE CRACKED Viitorul nu este nici pe departe un paradis

PREZENTARI

090 SILENT HILL 2 Un horror terifiant subminat de o intrigă găunoasă
093 MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT: SPEARHEAD Un nume lung pentru un joc scurt
094 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE Licență pentru a ucide ...
096 LARGO WINCH: EMPIRE UNDER THREAT
098 DRAGON'S LAIR 3D
100 IRON STORM
102 ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD
103 KITTY HAWK: SURVIVAL INSTINCT
104 ELDER SCROLLS III: TRIBUNAL
105 CUVANTUL CITITORILOR



FII LUMINAT SI ABONEAZA-TE !

COMPLETEAZA TALONUL, URMEAZA ATENT INSTRUCTIUNILE INSCRISE PE EL SI TRIMITE-L APOI PE ADRESA REDACTIEI. IN NUMAI CITEVA ZILE VEI AVEA ACASA UN JOC ORIGINAL LA DISPOZITIA TA!

12 NUMERE LA PRET DE 11

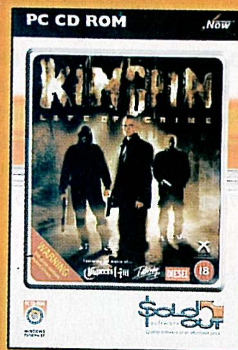
UN JOC ORIGINAL GRATUIT

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III





KINGPIN - LIFE OF CRIME



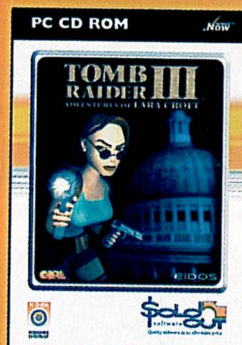


THIEF 2





TOMB RAIDER 3



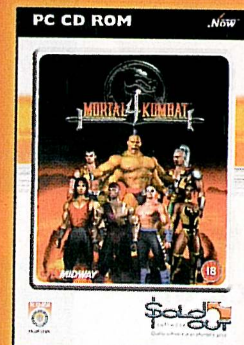


FALLOUT



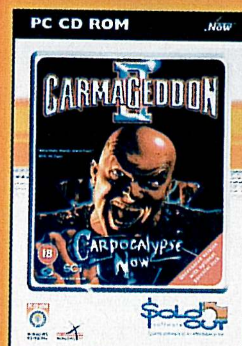


MORTAL KOMBAT 4





CARMAGEDDON II





SACRIFICE





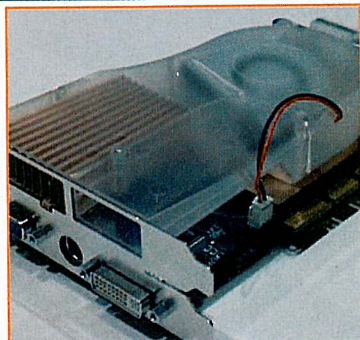
GIANTS - CITIZEN KABUTO





PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus



GeForceFX: în stadiul de beta arată ca un turbo-reactor

"Concluzionând, se poate spune că maniacii vor da banii pe un GeForceFX, ceilalţi cumpărători se vor uita cu jind, şi asta cu toate că nu ar folosi-o la întregul potenţial dacă ar avea-o."

CONTRAEDITORIAL: CITITORII AU CUVINTUL

În editorialul din numărul trecut aduceam în discuţie problema "puterii" grafice pe care o vor aduce pe piaţă viitoarele plăci din gama GeForce FX sau Radeon R350. Ne puneam întrebarea "Cine are nevoie de atâta putere dezlănţuită?". Sau "Cine este dispus să plătească peste 400 de dolari pentru un echipament hardware ale cărui opţiuni ieşite din comun nu vor fi utilizate de nici un software care să apară anul viitor?". Încheiam tot pe un ton interogativ astfel "Cui foloseşte? Pentru că în definitiv, jocurile nu au nevoie neapărat de o grafică mai bună, dar mercantilismul publisher-ilor promovează jocurile care arată bine, pedalând într-un cerc vicios care duce la noi plăci, şi mai performante, şi mai scumpe." Cititorii s-au lăsat implicaţi în această dezbatere şi vă prezentăm în continuare două opinii, sperăm concludente pentru restul mesajelor pe care le-am primit.

"ESTE NEVOIE DE PUTERE DE CALCUL"

De la: Andrei Ionescu (drusca@k.ro)
Pentru: redactia@xtrempc.ro



Părerea mea este că e nevoie de putere de calcul şi că în acest mod se face un mare pas înainte, în ceea ce priveşte grafica fotorealistă. E adevărat că eu ca şi majoritatea userilor care folosesc o placă video în mare parte pentru jocuri nu am nevoie de o asemenea placă (una foarte performantă n.r.) şi nici nu am de gând să îmi cumpăr una decât când va ajunge sub 150$. Nici măcar un GeForce4 TI nu este total stors de putere (şi mă refer în special la rezoluţia 1024*768, cea mai utilizată), aşa că puterea pe care un FX o va aduce va fi practic inutilă şi banii daţi pe ea imediat ce apare ar fi o pierdere nejustificată, însă faptul că ea apare nu este un lucru rău deloc.

Dureros este faptul că majoritatea producătorilor de jocuri se orientează spre o grafică mult prea bună (părerea lor, eu nu am văzut nimic senzaţional până acum) şi lasă gameplay-ul şi finisarea jocului pe alte planuri. Am jucat de curând alpha-ul de DOOM 3 scăpat pe Internet şi trebuie să spun că într-adevăr grafica arată impecabil (parcă am fost orb şi am început brusc să văd) însă jocul nu are nimic spectaculos (un mediu mai interactiv ar fi fost mai interesant) şi senzaţia de frică cu care se laudă ei nu ajunge la nivelul celei din Undying. Concluzionând, se poate spune că maniacii vor da banii pe un FX (sincer, dacă trăiam în SUA îmi luam şi eu) iar ceilalţi cumpărători se vor uita cu jind, şi asta cu toate că nu ar folosi-o la întregul potenţial dacă ar avea-o.

"JOCURI PRECUM DOOM III VOR SOLICITA GENERATIA ACTUALA DE PLACI VIDEO LA MAXIM"

De la: Alex Poienaru (apoienaru@k.ro)
Pentru: redactia@xtrempc.ro



Sunt parţial de acord cu opinia voastră. Pentru jocurile actuale un Radeon 9700 (nu PRO) este mai mult decât suficient pentru a juca orice joc existent pe piaţă la 1280x1024x32 cu detaliile la maxim şi cu AF8X şi cu AA2X (ceea ce, cred că sunteţi de acord cu mine, aduce grafica pe PC la un nou nivel), totul la un preţ nu cu mult mai mare decât al unui GeForce4 Ti4600. Şi bănuiesc că nu toţi utilizatorii au un monitor de 17" ca să se bucure de această rezoluţie la rate de refresh ergonomice. Deci singura posibilitate de îmbunătăţire a imaginii este setarea unui nivel de anisotropic filtering la un nivel cât mai înalt şi activarea anti-aliasingului. Dar această activare a anti-aliasingului aduce o penalizare de performanţă mai mare decât rularea la o rezoluţie mai mare. Iar la unele plăci (NVIDIA) activarea anti-aliasingului şi a filtrării anisotropice aduce o penalizare drastică de performanţă. Şi de ce să nu recunoaştem, un joc cu anisotropic filtering la 8X e chiar frumos. Am fost la firingsquad.com şi am văzut testele făcute cu noua versiune de Catalyst (3.0). Pe un sistem de test compus din PIV la 2800Mhz, 256MB PC3200, 30GB IBM, Deskstar DTLA 307030 ATA/100 Hard Drive, Windows XP Professional, în UT2003 botmach, la 1600x1200x32 cu AA 4X şi AF8X, un Radeon 9700 PRO scoate 24 fps (media, căci, după cum bine ştiţi, minimul poate fi mult mai mic). Recunosc, nu mulţi au monitoare de 19", dar totuşi sunt, şi grafica din UT e MULT mai frumoasă cu AF activat, ca să nu mai spun de AA... Bineînţeles că cei care au un sistem necesar ca să joace la aceste rezoluţii cu AA 4X activat sunt puţini, dar jocuri precum Doom III vor solicita generaţia actuală de plăci video la maxim chiar şi la 1024x768. Puteţi spune: pe cine mai încântă 300+ fps în Quake 3, dar măcar 35 fps în Doom III la o rezoluţie de 1024x768 bănuiesc că ar dori oricine. Într-adevăr, aceste jocuri nu sunt încă pe piaţă şi jocurile actuale nu au nevoie de GeForceFX şi nici de Radeon 9700 Pro. Dar un pic de "head-room" nu strică (mai ales în IT).

Desigur că preţurile pentru ultimele tehnologii (P4 cu Hyper-Threading, plăci video cu suport DX9) sunt prohibitive, dar odată cu noile plăci video şi procesoare preţurile generaţiilor mai vechi scad astfel încât devin accesibile marii mase de cumpărători (ceea nu prea e valabil în România, sau cel puţin nu prea se vede).

INTRA IN CONTACT!


ADRESA:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1


E-MAIL:
redactia@xtrempc.ro


TELEFON:
021-231.28.66


FAX:
021-231.28.66



»» PROTOTIPUL DE VANZARE »»

De la: Ioan Tamas (tamasioan@yahoo.com)
Pentru: redactia@xtrempc.ro

În numărul 38, din decembrie 2002, la pagina 14 am citit un articol despre Powerball Gyroscope. Se poate comanda în România undeva acest produs? Vă mulțumesc frumos.

XtremPC: **Din păcate nu se poate comanda de nicăieri de la noi. Dacă se putea comanda, l-am fi prezentat la secțiunea de hardware, rubrica Diverse. Rubrica "Tehnotrend" este dedicată unor dispozitive foarte noi, uneori doar prototipuri, care ar trebui să vă facă să vă doriți unul asemănător. Vă puteți face însă un card compatibil Visa exclusiv pentru cumpărături Internet (tot mai multe bănci oferă acest serviciu, chiar în numărul 36 XtremPC am avut la concurs astfel de carduri, Taifun, de la BancPost) și puteți comanda online de la https://secure.elive.ie/_rory/_powerballs/powerball_orderpage_europe.html.**

»» REVISTA NU SE DISTINGE »»

De la: Barbu Marius (barbu.mar@k.ro)
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Articolele sunt destul de bune, dar imaginea revistei lasă în unele momente de dorit. Revista nu se distinge la punctele de difuzare, coperta are un aspect cam ciudat. În acest fel nu puteți să ajungeți la nivelul celor de la Chip chiar dacă aveți concursuri cu premii. A trebuit să aveți 38 de apariții ca să văd că sunteți pe piață. Cum am ajuns să cumpăr această revistă destul de bine făcută: printr-o simplă coincidență. Am pentru voi o sugestie cu privire la anumite rubrici dacă vă interesează.

XtremPC: **Ne pare rău, dar nu putem fi de acord cu tine. Dacă există un lucru pentru care suntem lăudați constant, el este aspectul revistei. Poate coperta are un aspect mai ciudat, dar este unul care iese în evidență. Nu credem că XtremPC seamănă cu Playboy și nici cu Unica sau Lumea Femeilor. Dar dacă tu crezi că Chip este mai vizibil decât XtremPC, nu putem decât să îți răspundem că ești primul cititor care ne semnalează asta. Oricum însă, chiar dacă ai cumpărat revista de-abia acum, sugestiile tale sunt bine venite. Ai fi putut chiar să le trimiți de prima oară, cu acest mesaj, fără să ne ții în suspans.**

»» MANIACUL FANTASY »»

De la: Daniel Bondoc@lycos.com
Pentru: redacția@Pușkin 18, București 1



Stimată redacție, vă salută un maniac al fantasy art-ului și al RPG-urilor. Cu câteva mici reproșuri pot spune că sunteți cea mai bună revistă de gen din țară și deși o cumpăr mai rar în ultima vreme deoarece apare neregulat în Râmnicu Vâlcea (oltean 100%), o caut disperat pe net sau pe la prieteni. Vreau să știu dacă voi găzduiți la rubrica "Galerii Xtreme" și desene fantasy deoarece îmi place mult genul și bineînțeles și să desenez.

De asemenea, dacă puteți să-mi dați o mână de ajutor în a procura cărțile lui Tolkien: "Stăpânul Inelelor" și "Hobbitul" (varianta în limba română), v-aș rămâne recunoscător.

Ce-ar fi să încercați niște teste comparative mai originale gen un procesor mai slab cu memorie mai multă contra unui procesor mai rapid cu memorie mai puțină, păstrând restul configurației neschimbată, sau altceva în genul acesta deoarece oricine are nevoie de astfel de teste pentru a știi ce este mai bine de achiziționat.

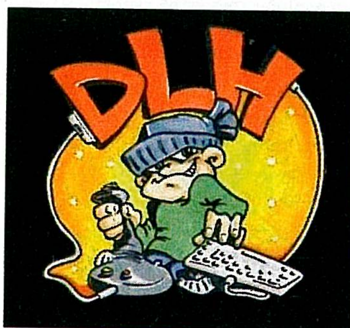
XtremPC: **După cum poți vedea în numărul acesta, găzduim și imagini 2D, cu condiția să fie interesante și trimise în format digital, eventual prelucrate într-un program gen Photoshop. În privința cărților respective te poate ajuta Internetul. Încearcă la http://www.carte.com.ro/ sau la http://www.raobooks.com/ și vei putea să comanzi cărțile respective prin Prioripost.**
În privința testelor, memoria contează destul de "standard" în ecuația de performanță a unui sistem. Ideal ar fi ca un sistem să aibă cel puțin 256MB de RAM. În rest contează mai mult procesorul și placa grafică.

»» FRAZA DE CAPATAI »»

De la: Adrian Cureniuc (hevyguner6@home.ro)
Pentru: redacția@Puskin 18, București 1



Îmi plac la nebunie propozițiile pe care le scrieți dedesubtul numelui revistei, pe copertă. Este primul lucru la care mă uit când cumpăr revistele. Puneți și voi mai multe cheat-uri în revistă pentru jocurile cele mai jucate.



XtremPC: **Mulțumim pentru apreciere. Mai ales că devine din ce în ce mai greu să găsim unele noi și interesante. Cheat-uri în revistă nu vom pune mai multe. În primul rând pentru că cel mai adesea nu avem loc. Și oricum în majoritatea cazurilor cheat-urile strică plăcerea jocului. Dar, pentru că cererea ta nu este una singulară, vom încerca să punem de acum înainte cheat-uri pe CD. Probabil sub forma programului Dirty Little Helper și a celor mai recente pachete de actualizare pentru el.**

CU OCHII PE FORUM!

zeus_anoxia

Eu cred că ar trebui scos Pulsul Străzii, nu de alta, dar îl consider o irosire de timp și spațiu... pe mine chiar nu mă interesează ce caută x sau y în Diverta. Mai bine ați extinde rubrica TEHNOTREND.

XtremPC: **Pe unii îi interesează, pe alții nu îi interesează. Primii sunt majoritari. Vrem să vedem oameni ca noi în revistă, ce părere au ei despre XtremPC și cu ce componente își mai aduc calculatorul în rând cu lumea. Oricum, nu te poți plânge, rubrica Tehnotrend a fost mărită din nou la 2 pagini.**

BetaTester

Vreau XtremPC la TV. Am văzut tot felul de emisiuni, unele mai reușite, altele mai puțin, dar asta clar o să fie cea mai tare. Și să dureze cel puțin o oră, please.

XtremPC: **Nu te aștepta la așa ceva prea curând. Preferăm să ne ascundem în spatele monitoarelor, pentru că nu suntem telegenici. Și în plus, emisiunile de calculatoare nu sunt tocmai în topul audienței, deci nu sunt atât de mulți doritori pe cât ai crede pentru o emisiune de acest gen. Și o oră? Într-o oră am putea să citim telespectatorilor jumătate din revista la care muncim trei săptămâni pentru a o scrie...**

e_reality

Ce-ar fi să se facă un top al celor mai bune 100 de creații trimise la Galerii Xtreme în 2002? Topul ar putea să apară pe un link special al site-ului sau dacă nu, pe un CD special cu numărul revistei din luna următoare. Mi se pare interesant, voi ce ziceți?

Daedalus

Ca un sfat pentru graficieni: când randați, la final, faceți și voi o poză mai mare (1024x768 preferabil) că eu cam duc lipsă de fundaluri. Cât despre topul celor 100, eu aș dori să fie pus pe un site și nu în revistă. Astfel vede mult mai multă lume creațiile artiștilor (apropo, de Max The Fire Raven n-am mai auzit nimic).

XtremPC: **Ideea este bună și o vom pune în aplicare. Vom alege varianta site-ului, deoarece un CD suplimentar ar face prețul revistei să crească și nu ne-am dori asta, nu? Totodată, fiind pe site, cele care se pretează vor putea fi folosite de cititorii interesați ca Daedalus drept fundal de ecran. Veți găsi o nouă imagine a lui Max The Fire Raven (Ștefan Giurgiu) în numărul din februarie și între timp îi puteți vizita site-ul personal la http://www.3dluvr.com/mtfraven/.**

hardware

testele indispensabile pentru achiziţia oricărui produs

PERIODICE

012 TEHNOTREND
Aşează-te comod. Urmează aventura!

014 STIRIHARDWARE
ASRock - brandul care concurează ECS

020 REPORTAJINROMANIA
Evenimentele pieţei locale IT

022 STRATEGIAAUDIO
Cum să îţi alegi sistemul ideal de boxe

058 HARDMAIL
Te ajutăm să scapi de problemele tehnice

060 TOPURI
Dominaţia nForce2 continuă

061 UMFLAPOTUL ALTECLANSING
Câştigă 3 sisteme de boxe Altec Lansing

TESTE HARDWARE

024 MEGAMONITOARE
Cum să alegem un monitor de 19"

036 TESTCARCASE
Cele mai arătoase carcase

044 SiS648 vs I845GE
SiS punctează pe platforma Pentium 4

LABORATOR

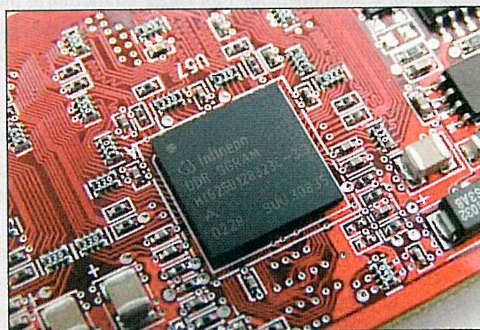
046 PLACIDEBAZA
Chipset-ul i845PE domină piaţa

050 PLACIVIDEO
GeForce4 MX440 în topul vânzărilor

053 PRODUSEDIVERSE
Un TV Tuner pentru fiecare PC

057 CLASABUSINESS
Produse IT pentru clasa business

Cum sa iti strici o placa video de 200 USD



Ultimul subiect la modă care circulă pe Internet este transformarea unei plăci video Radeon 9500 în Radeon 9700 Pro. Diferenţa de preţ dintre cele două acceleratoare grafice este de 200 USD şi foarte mulţi sunt tentaţi să încerce acest experiment.

Modificarea implică lipirea unei punţi pe chipset şi suprascrirea BIOS-ului. Lipitura are rolul de a activa cele 4 conducte de randare suplimentare ce fac diferenţa între cele două plăci. Nu trebuie uitat motivul pentru care ATI a dezactivat aceste 4 conducte la Radeon 9500: acestea nu funcţionau corespunzător. Prin urmare chiar dacă reuşiţi transformarea veţi obţine un Radeon 9700 PRO cu probleme de stabilitate. Riscul operaţiei de modificare este foarte mare din următoarele motive: o lipitură greşită vă poate deteriora iremediabil placa video (poate chiar şi placa de bază) iar un BIOS ales greşit va împiedica pornirea sistemului. În afară de aceste două probleme evidente mai există riscul de a pierde garanţia. Chiar dacă modificarea reuşeşte dar placa se strică după un anumit timp, dintr-un motiv sau altul, garanţia vă va fi refuzată. În concluzie sfatul nostru este să vă feriţi de aceste experienţe deoarece riscul este prea mare comparativ cu avantajele obţinute.

TRENDURI

PLACI VIDEO

Pe plan internaţional GeForce FX poate fi deja pre-comandat dar nu va fi disponibil până pe data de 9 martie. Cel mai bun raport preţ/performanţă pentru plăcile video ATI îl are Radeon 9500 PRO (vândut în România cu 200 USD). Fanii NVIDIA pot opta pentru GeForce4 Ti 4200 8X ce are un preţ de până la 180 USD. Şi DirectX 9 a fost lansat dar după primele teste au fost anunţate probleme în timpul jocurilor multiplayer.

PLACI DE BAZA

Via, SiS şi Intel pregătesc chipset-uri cu suport nativ pentru Serial ATA. SiS va întârzia cu implementarea acestei facilităţi în southbridge optând la început pentru un chip separat. O apariţie surprinzătoare pentru foarte mulţi a fost apariţia unei divizii Asus numită ASRock. Această nouă firmă va produce soluţii entry-level destinate ţărilor cu putere mică de cumpărare.

PROCESOARE

Intel a anunţat importante reduceri de preţuri pentru procesoarele Intel Pentium 4 Mobile. Această mişcare de marketing este realizată pentru a pregăti intrarea pe piaţă a procesorului Centrino (nume de cod: Banias). Pe Internet au apărut primele teste cu Opteron la 1.6GHz care se anunţă un adversar puternic pentru soluţiile Intel destinate pieţei de servere.

DIVERSE

Piaţa a fost inundată în ultimul timp de HDD-uri externe cu specificaţii USB 2.0 graţie apariţiei acestui port pe majoritatea plăcilor de bază din ultimul timp. Preţul unui modul de memorie de 256MB DRR 333 poate să depăşească 100 USD. Un CDRW 48x12x48x poate fi achiziţionat cu numai 60 USD devenind la acest preţ o componentă standard a calculatorului.

FLATRON L1800P





Suprafaţa de afişare mai mare decât cea a unui monitor de 19" şi spaţiul infim ocupat i-au adus lui L1800P titlul de "Produsul lunii".

SONY CPD-E430

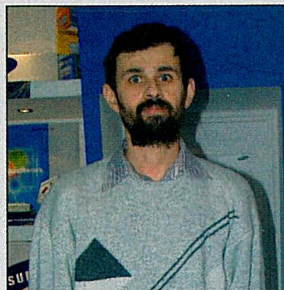




Claritatea imaginii caracteristică monitoarelor de la Sony şi suprafaţa mare de afişare fac din CPD-E430 un "Produs al lunii" râvnit de oricine.

PULSUL STRĂZII

Luna aceasta am luat "pulsul străzii" în magazinul Deck Computers din Calea Moşilor 302, Sector 2, Bucureşti



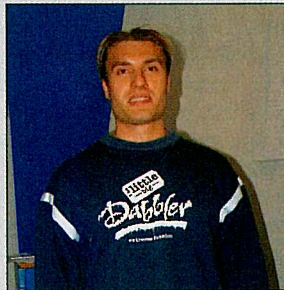
CHIREA MARIUS
39 de ani, inginer

Pentru ce ai venit în magazin?
Am venit să cumpăr un Switch Surecom.
Ai citit XtremPC? Ce parte îţi place cel mai mult?
Da. Partea software.
Cât te influenţează testele din revistă la achiziţiile făcute?
Foarte mult: 95%.
Pentru ce foloseşti calculatorul?
Serviciu, jocuri, programe educaţionale.
Ce configuraţie are?
Pentium 166 MMX, HDD 2.5GB, 64MB.
Ce software foloseşti?
Windows 98 şi alte programe freeware.



ROŞCA ANDA
32 de ani, inginer

Pentru ce ai venit în magazin?
Să cumpăr o placă de reţea.
Ai citit XtremPC? Ce reviste IT citeşti?
Nu. Nu obişnuiesc să citesc presa IT.
Cât te influenţează testele din revistă la achiziţiile făcute?
Nu sunt influenţată de aceste teste.
Pentru ce foloseşti calculatorul?
Pentru problemele de serviciu.
Ce configuraţie are?
Pentium 166.
Ce software foloseşti?
Windows 98, MS Office.



LUNGU GEORGE
22 de ani, student

Pentru ce ai venit în magazin?
Să iau o ofertă.
Ai citit XtremPC? Ce reviste IT citeşti?
Nu. Citesc Level.
Cât te influenţează testele din revistă la achiziţiile făcute?
Destul de puţin.
Pentru ce foloseşti calculatorul?
Internet, jocuri şi contabilitate.
Ce configuraţie are?
Nu deţin încă un calculator personal.
Ce software foloseşti?
-



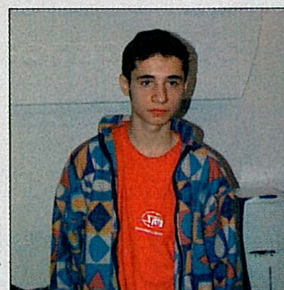
IONESCU A.
20 de ani, student

Pentru ce ai venit în magazin?
Să studiez oferta pentru componente de calculator.
Ai citit XtremPC? Ce reviste IT citeşti?
Nu. Nu citesc presa IT.
Cât te influenţează testele din revistă la achiziţiile făcute?
Nu sunt influenţat de aceste teste.
Pentru ce foloseşti calculatorul?
Aplicaţii tip office.
Ce configuraţie are?
Athlon XP 1700+, HDD 40GB, 128MB RAM, GeForce2 MX 400.
Ce software foloseşti?
Windows XP, Acrobat Reader, MS Office, Quake III.



CURCULESCU LAURENŢIU
23 de ani, student

Pentru ce ai venit în magazin?
Să cumpăr un monitor Samsung.
Ai citit XtremPC? Ce parte îţi place cel mai mult?
Da. Partea de jocuri şi Internet.
Cât te influenţează testele din revistă la achiziţiile făcute?
Destul de mult.
Pentru ce foloseşti calculatorul?
Pentru şcoală şi jocuri.
Ce configuraţie are?
Duron 750 MHz, HDD 20GB, 128MB RAM.
Ce software foloseşti?
Windows XP şi Windows 98. Nu am apucat să instalez multe programe.



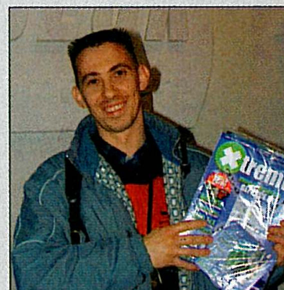
BEIS CĂLIN CONSTANTIN
16 ani, elev

Pentru ce ai venit în magazin?
Vreau să-mi cumpăr un monitor.
Ai citit XtremPC? Ce parte îţi place cel mai mult?
Da. Partea de jocuri este favorita mea.
Cât te influenţează testele din revistă la achiziţiile făcute?
Cam 10%.
Pentru ce foloseşti calculatorul?
Navighez pe Internet.
Ce configuraţie are?
Pentium 266MHz, HDD 20GB.
Ce software foloseşti?
Windows Me, Quake1, Tarzan, Aladin.



CEANĂ NICOLAE
48 de ani, ofiţer inginer

Pentru ce ai venit în magazin?
După un monitor Samsung.
Ai citit XtremPC? Ce parte îţi place cel mai mult?
Am citit şi mă interesează partea de prezentare hardware.
Cât te influenţează testele din revistă la achiziţiile făcute?
Mă decid în funcţie de cele citite.
Pentru ce foloseşti calculatorul?
Redactare, Internet şi chiar jocuri.
Ce configuraţie are?
AthlonXP 1500+, 128MB RAM, HDD de 40GB, GeForce2 MX400.
Ce software foloseşti?
Windows 98 şi XP. Ca jocuri aş menţiona Mafia.



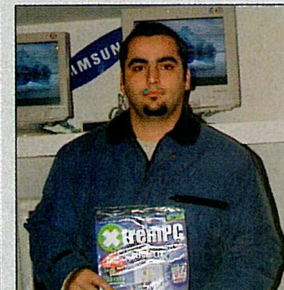
BOGDAN ŞIUŞNEA
38 de ani, inginer

Pentru ce ai venit în magazin?
Caut cartele Internet.
Ai citit XtremPC? Ce parte îţi place cel mai mult?
Cred că o dată.
Cât te influenţează testele din revistă la achiziţiile făcute?
Mă informez de pe Internet de cele mai multe ori.
Pentru ce foloseşti calculatorul?
Navighez pe Internet, mă joc şi lucrez la birou.
Ce configuraţie are?
PIII la 1.2GHz, 20GB HDD, 128Ram.
Ce software foloseşti?
Windows XP, Photoshop, AutoRoute.



EUSTAFIEVICI DRAGOŞ
22 de ani, student

Pentru ce ai venit în magazin?
Caut un modem intern.
Ai citit XtremPC? Ce parte îţi place cel mai mult?
Am citit un număr. Mi-a plăcut partea hardware.
Cât te influenţează testele din revistă la achiziţiile făcute?
Cel mai mult mă uit pe Internet sau îmi întreb prietenii.
Pentru ce foloseşti calculatorul?
Proiecte, distracţie şi la birou.
Ce configuraţie are?
Celeron 1700, placă de bază DFI, 128MB DDRAM, 40GB HDD.
Ce software foloseşti?
Windows 98, muzică, jocuri şi filme.



LUPAN CRISTIAN
23 de ani, student, lucrez în IT

Pentru ce ai venit în magazin?
Cercetez piaţa.
Ai citit XtremPC? Ce parte îţi place cel mai mult?
Da. Apreciez în mod deosebit partea de hardware.
Cât te influenţează testele din revistă la achiziţiile făcute?
Mă influenţează destul dar mă uit şi pe Internet.
Pentru ce foloseşti calculatorul?
Jocuri, filme, la lucru la facultate.
Ce configuraţie are?
AthlonXP 1800+, 256MB RAM, GeForce4 MX440.
Ce software foloseşti?
Windows ME, Office, BSPlayer.

Seiko InkLink

TEHNOLOGIA CARE IMITA REALITATEA

Sigur, s-au mai văzut ustensile de scris care scanează text sau tablete grafice care digitizează mişcările unui creion. Dar Seiko InkLink este primul gadget care se apropie conceptual de ideea de creion magic, permiţând pixului şi hârtiei obişnuite să devină un instrument de introducere a datelor direct în calculator. Puteţi desena, puteţi face calcule sau scrie notiţe, iar prin intermediul InkLink ele vor ajunge pe calculator, în format digital. Un amănunt important este că hârtia pe care scrieţi nu este ieşită din comun, iar pixul, deşi este necesar să vină împreună cu dispozitivul InkLink, foloseşte rezerve obişnuite de cerneală. Pixul transmite coordonatele vârfului său unui receptor, care se ataşează pe marginea unui suport pentru foi (pad) obişnuit. Receptorul se conectează direct la PC printr-un cablu USB sau printr-un transmiţător infraroşu, cea de-a doua variantă fiind valabilă şi pentru PDA-uri. Întregul dispozitiv este suficient de compact încât să încapă într-un etui de ochelari. Din păcate nu are suport pentru recunoaşterea scrisului, trimiţând paginile cu notiţe sub formă de JPEG-uri la 72 DPI către calculator, ele trebuind să fie transcrise apoi pe calculator. Utilitatea lui pentru schiţe însă este imediat vizibilă, fiind clar superior unei tablete grafice prin faptul că oferă un dublu feedback, atât pe hârtie, cât şi pe ecran în final.



TEHNO TREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

NeoNode N1

VIITORUL LUMINOS AL TELECOMUNICATIILOR

Este clar că telefoanele viitorului vor fi din ce în ce mai compacte şi evident multifuncţionale, însă NeoNode N1 este chiar prea de tot. Cu dimensiuni de 52x88x22 milimetri, el aproape că se pierde în palmă, dar reuşeşte totuşi să ofere un touch-screen cu rezoluţie de 176x220 pixeli. Poate captura fotografii la 640x480 pixeli în memoria de 16MB (upgradabilă prin carduri SD de la 64 până la 1GB) care poate fi folosită şi pentru stocarea de muzică în format mp3. Aceasta poate fi ascultată atât la căşti, cât şi pe speaker-ul integrat. Ce puteţi cere mai mult? N1 este construit de firma suedeză în trendul Smartphones 2002, dar nu se încadrează exact în specificaţiile Microsoft, ceea ce înseamnă că aceştia tac chitic în privinţa lui. Se poate spune cu siguranţă că rulează WindowsCE, cu aplicaţiile de rigoare. Nu ştiu voi, dar eu ştiu ce vreau să îmi aducă iepuraşul de Paşte.





Sala Gaming RaceStation

SUNTETI GATA DE START?

Un joc de curse pe PC sau pe consolă nu are acelaşi farmec dacă nu este jucat cu un volan. Dar dacă ai volan, de ce să nu te simţi ca într-o maşină de curse? Conceput de un fost şofer de formula I, RaceStation este un fotoliu special ce imită scaunele joase dintr-o maşină de curse şi include un set de pedale şi volan Logitech Driving Force ce se conectează pe portul USB al unui PC sau al unei console PS2. În viitor, sistemul va fi disponibil şi pentru Xbox şi GameCube.

Cameră foto în cartea recordurilor

CREATIVE LABS CARDCAM

Noua cameră de 99$ de la Creative are doar 6mm grosime şi cântăreşte doar cu puţin peste 30 grame. Astfel că este de înţeles de ce a intrat în Cartea Recordurilor ca fiind cea mai subţire cameră digitală din lume. Senzorul de imagine este CMOS şi camera poate stoca 26 de fotografii digitale la rezoluţia 1280x960 sau 101 la rezoluţia 640x480 în memoria internă de 8MB. Printre caracteristicile sale se numără şi tehnologia AutoBrite, care amplifică dinamic iluminarea din scenă şi o baterie Li-Ion care se încarcă automat în momentul conectării pe portul USB.





Apple PowerBook® G4 17"

LAPTOP CU ECRAN DE TELEVIZOR

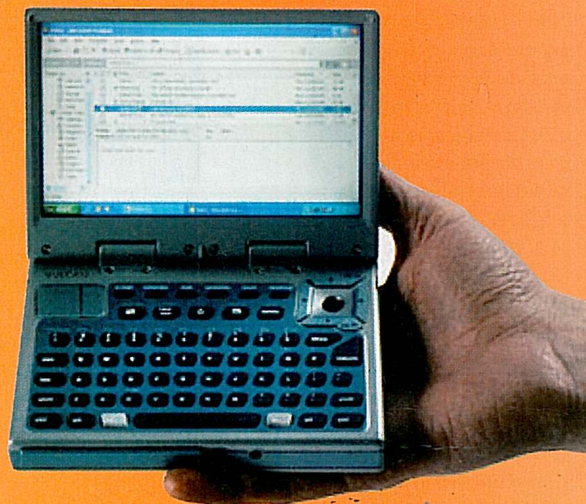
Apple a lansat PowerBook® G4 17 inch, primul computer portabil din lume cu ecran de 17", cel mai mare display din toate timpurile pentru un notebook. Cu o carcasă dintr-un aliaj de aluminiu, noul PowerBook are grosimea de numai un inch si cântăreşte numai 3,1 kg. Noul PowerBook G4 17 inch este, de asemenea, primul notebook ce oferă comunicaţii wireless AirPort® Extreme 54 Mb/s 802.11g, noile conexiuni de mare viteză FireWire® 800, o tastatură backlit cu senzori pentru luminozitatea ambientală, şi Bluetooth integrat pentru conectarea fara fir a telefoanelor celulare şi a altor dispozitive compatibile Bluetooth.
Ecranul de 17" al noului PowerBook afişează cu precizie 1440 pe 900 pixeli într-un format panoramic cu raportul 16:10. Noul PowerBook este totodată cel mai puternic portabil Apple din toate timpurile, beneficiind de un procesor PowerPC G4 la 1 GHz, o nouă arhitectură de mare viteză, grafică performantă şi o unitate slot-loading SuperDrive pentru rularea şi înregistrarea CD-urilor şi DVD-urilor.

PowerBook G4 17 inch include în premieră mondială o tastatură cu iluminare de fundal (backlit) prin fibră optică, precum şi senzori pentru luminozitatea ambientală care controlează luminozitatea ecranului şi reglează automat iluminarea de fundal a tastaturii. În condiţii de luminozitate exterioară scăzută, PowerBook G4 17 inch iluminează automat tastatura backlit şi micşorează luminozitatea ecranului, reducând solicitarea pentru ochi şi extinzând durata de viaţă a bateriei.

Cursa către miniaturizare

VULCAN INC. MINI PC

Bill Gates nu este singurul personaj cunoscut de la Microsoft. Noul chairman şi cofondator, Paul Allen, îi este un concurent la faimă şi avere, iar una dintre companiile sale, Vulcan Inc., a prezentat la Consumer Electronics Show în Las Vegas un calculator portabil, compact şi wireless, numit Mini-PC. La un preţ de 1200-1500$ acesta este destul de scump pentru ceea ce oferă: dimensiuni doar cu puţin mai mari decât ale unui PDA, dar cu capacitatea de a rula Windows XP. Cu doar 2,5 cm grosime şi mai puţin de jumătate de kilogram greutate, Mini-PC-ul este sensibil mai mic decât un laptop obişnuit şi chiar decât un handheld cum este Sony VAIO U1. Este dotat cu tastatură şi conexiune wireless, iar Vulcan speră să atragă utilizatorii de device-uri mobile cu oferte de download de trailere şi alt content wireless de pe site-uri care, întâmplător, ţin tot de Paul Allen.



ULTIMA ORĂ

Produsele care merită toată atenția

ASUS produce pentru Intel

Cel mai nou partener Intel se numește ASUS, în urma contractului pentru livrarea a 4 milioane de plăci de bază construite pe baza chipset-ului Intel Springdale. Până în acest moment plăcile de bază Intel erau produse de Mitac International și de Foxconn Electronics. Deși din punct de vedere financiar, contractul nu este o lovitură, avantajul cel mai mare îl vor reprezenta informațiile de ultimă oră despre chipset-ul Intel Springdale, ce va asigura un avans puternic în fața celorlalți producători de plăci de bază.

ATI R350 și RV350

Primele prototipuri ale viitoarelor chip-uri grafice ATI R350 și RV350 au ieșit de pe liniile de producție. R350 este un chip fabricat in tehnologie 0.15 microni și se pare că va beneficia de opt conducte de randare, fiecare cu două unități de texturare. Memoria folosită va fi DDR-II pe 256 biți. Data de apariție a lui R350 va fi martie 2003. Despre RV350 nu se știe decât că va beneficia de tehnologia 0.13 microni și că va apărea în vara lui 2003.

LG-Philips de 52 inch

Alianța LG-Philips a anunțat realizarea unui prototip de televizor cu diagonala de 52" care folosește tehnologia TFT LCD. Rezoluția maximă este de 1920x1080 pixeli. Unghiul de vedere este de 176 grade și raportul lățime/înălțime de 16:9. LG-Philips se află pe locul doi în lume pe piața televizoarelor LCD după Sharp.

VIA produce RAID

VIA a anunțat că va începe să livreze primele sale controllere RAID paralel ATA și serial ATA numite VT6410 și VT6420.



VIA Envy24PT

Sunet onboard de calitate

La începutul acestui an, VIA a început să ofere soluții audio de calitate prin seria de controllere de sunet Envy24 care oferă sunet la o rezoluție de 24 biți, sampling de 96KHz și mixer digital pe 36 biți cu 20 de canale. Pe 12 decembrie a fost lansată versiunea simplificată Envy24PT destinată plăcilor de sunet cu preț redus și integrării onboard. Chipset-ul oferă suport pentru Dolby Digital EX și DTS ES precum și până la 8 canale de sunet. Aopen a anunțat că va integra Envy24PT în viitoarea placă de bază AX4B-533Tube.

Producător: www.via.com.tw

Soltek Golden Flame Granite Bay

Dual channel de aur



Soltek a anunțat un nou produs din seria Golden Flame numit 85FR-R. Seria de produse Golden Flame se caracterizează prin PCB-ul galben. Soltek 85FR-R folosește o combinație între Intel E7205(Granite Bay) și ICH4 care aduce suport pentru Hyper-Threading. Dotarea plăcii este completată de 4 DIMM care suportă până la 4GB de memorie dual channel DDR2100, 5 sloturi PCI și 1 AGP 8X, suport Serial ATA, 6 porturi USB 2.0 și bundle software. Soltek-va oferi spre vânzare numai 200 de plăci 85FR-R.

Producător: www.soltek.com.tw

Plextor PX-W4012TS

Writer Ultra SCSI

Plextor a anunțat că începând cu ianuarie 2003 va începe livrarea noii sale unități Plextor PX-W4012TS. Aceasta inscripționează CD-uri la viteza de 40X, rescrie la 12X, citește la 40X și beneficiază de interfața Ultra SCSI. Noua unitate va fi disponibilă în alb și negru, va beneficia de un timp de acces de 120ms și un buffer de 4MB. Calitatea scrierii este îmbunătățită de tehnologiile BURN-Proof, PowerRec și VariRec. Culoarea neagră a slotului CD-Rom-ului va absorbi o parte din reflexiile laserului de inscripționare, rezultând o creștere a calității scrierii. Plextor oferă de asemenea compatibilitate Mount Rainier.

Producător: www.plextor.com



Compact Flash de 3GB

Memorie Flash de capacitate mare

Pretec Electronics Corp, o companie producătoare de memorii Flash înființată în 1993, a prezentat noua sa linie de produse CompactFlash cu capacități de 1.5GB, 2GB și 3GB. Memoriile beneficiază de protecție metalică ce permite utilizarea lor între temperaturi de -40°C și 125°C. Chip-urile de 3GB vor fi disponibile la prețuri de 2499USD.

Producător: www.pretec.com



MSI întărește legăturile cu DELL

Începând cu 2003, MSI va livra plăci de bază desktop și notebook pentru producătorul de sisteme DELL Computer. Acest anunț este puțin surprinzător ținând cont de faptul că MSI deja livrează plăci de bază pentru servere lui DELL, acestea necesitând un control al calității mult mai strict. Cu aceste noi comenzi MSI își va satura liniile de producție din China și Taiwan și își va asigura veniturile pentru următoarele semestre.

Colaborare Sony cu Matsushita

Pe 18 decembrie Matsushita Electric Industrial(Panasonic) și Sony au anunțat începerea colaborării pentru producerea unei platforme Linux pentru dispozitive digitale electronice. Ținta va fi furnizarea de timp redus de pornire și de răspuns pentru dispozitive audio-video. Se prevede realizarea unui forum cu alte companii de profil precum Hitachi, Samsung Electronics, Sharp, IBM, NEC Electronics și Royal Philips Electronics.

S3 Delta Chrome

S3 a anunțat noul chipset grafic compatibil DirectX 9 numit Delta Chrome. Nu se știu frecvențele de funcționare ale chipset-ului sau memoriei. Delta Chrome va beneficia de 8 conducte de randare și va fi fabricat în tehnologia de 0.13 microni.

Barton apare în februarie

Mult anunțatul și așteptatul Barton, ultimul procesor realizat pe arhitectura K7 va fi prezentat de AMD pe data de 7 februarie. Acesta va diferi față de AthlonXP prin mărimea celui de-al doilea nivel de cache care va fi de 512KB. Primele variante vor avea un rating de 2500+, 2800+ și 3000+, frecvențele de funcționare fiind de 1833MHz, 2083MHz respectiv 2250MHz și vor funcționa toate cu FSB la 333MHz.

Athlon XP câștigă în România

Rezultatul sondajului XtremPC

Pe forumul XtremPC (www.xtrempc.ro/forum) a avut loc un sondaj pentru a afla care este cel mai răspândit tip de procesor în rândul cititorilor XtremPC. Câștigător detașat este AMD Athlon XP cu 51%. Rezultatele ne-au surprins puțin deoarece ne așteptam la o răspândire mai mare a Duronului. Dacă adunăm rezultatele obținute de cei trei reprezentanți AMD (Athlon XP, Thunderbird și Duron) avem un zdrobitor 78%. Se pare că AMD-ul a reușit în România prin raportul bun preț/performanță. Mulțumim tuturor celor care au avut amabilitatea de a participa la acest sondaj.

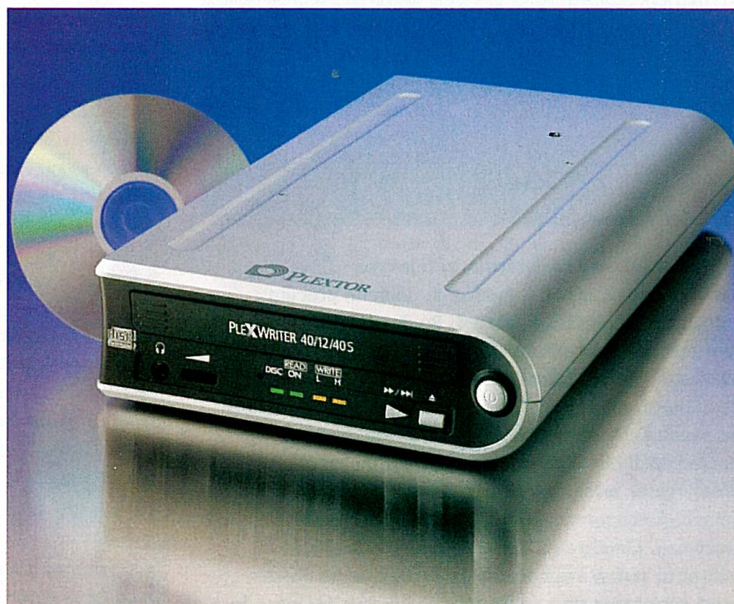
Athlon XP	51%
Thunderbird	16%
Duron	11%
Pentium 3	7%
Pentium 4	5%
Celeron socket 478	3%
Intel Dual Procesor	3%
Celeron	0%
VIA	0%
AMD Dual Procesor	0%

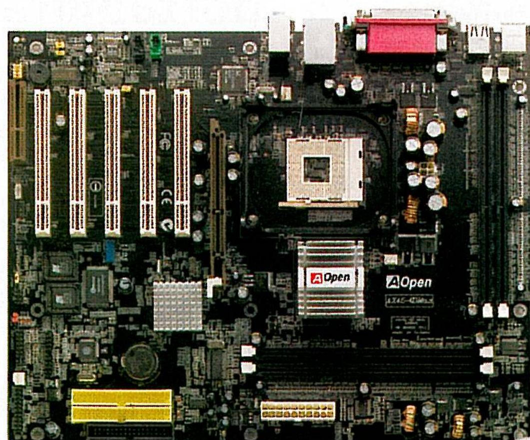
PlexWriter 40/12/40S

Writer extern pe interfață Ultra SCSI

Cea mai recentă realizare a producătorului de unități optice de inscripționare Plextor se numește PlexWriter 40/12/40S și este o unitate externă care se conectează la interfața Ultra SCSI. Viteza de scriere are valoarea de 40X iar cea de rescriere este de 12X, citirea realizându-se la 40X. Unitatea beneficiază de un buffer intern de 4MB, timpul de acces declarat de producător fiind de 120ms. Printre tehnologiile pe care le înglobează PlexWriter 40/12/40S se numără Burn-Proof, PowerRec, VariRec și Mount Rainier. Garanția este de 2 ani.

Producător: www.plextor.com





AOpen AX45-4D Max

Dual-channel pentru Intel prin SiS 655

Pe data de 3 ianuarie 2003 AOpen a prezentat prima placă de bază cu chipset SiS 655 numită AX45-4D Max. Principala îmbunătățire adusă de noul chipset este suportul dual-channel pentru memorie DDR333. Cantitatea de memorie maximă suportată de AOpen AX45-4D Max este de 4 GB prin intermediul a patru DIMM-uri de memorie. AOpen oferă de asemenea un slot CNR, 5 PCI, 6 porturi USB 2.0 și două Firewire.

www.aopen.com

Asus P4PE Black Pearl

Stil și performanțe de la ASUS

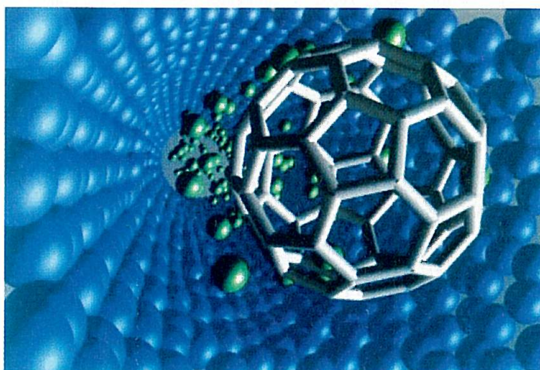
Asus a anunțat o ediție limitată de plăci de bază P4PE bazate pe chipset-ul Intel 845PE numită Black Pearl. Principala modificare adusă este culoarea neagră a PCB-ului. În pachet mai sunt incluse față de varianta normală cabluri IDE rounded și un Memory Stick de 32MB. Alte dotări includ Serial ATA, Gigabit Lan și 2 porturi Firewire.

www.asus.com



Atacul nanomașinilor

Guvernul american se implică în controlul nanotehnologiei



Beneficiile aduse societății prin folosirea nanotehnologiilor pot fi imense în domenii precum calculatoare, medicină, război. Pe de altă parte, gurile rele prezintă șcenarii de coșmar în care nanomașinile evadează din laboratoare, se reproduc și provoacă haos pe planetă, distrug biosfera, ducând la dispariția vieții pe pământ. Glenn Reynolds, profesor de drept al Universității din Tennessee, a publicat un raport premergător oricărei încercări de a limita cercetările în domeniul nanotehnologiei din partea guvernului american. Limitarea nanotehnologiei doar pentru uz militar ar putea avea efecte pe termen scurt dar ar priva societatea de a folosi tehnologii revoluționare în domeniul medical spre exemplu. Reynolds sugerează folosirea unei politici de coordonare din partea guvernului combinată cu politici interne din partea firmelor implicate, precum în cazul ADN. În același timp interesul guvernului american crește, bugetul alocat pentru nanotehnologie a ajuns la 710 milioane$, în creștere cu 17% față de 2002.

www.news.zdnet.co.uk

Iomega Zip de 750MB

ZIP la concurență cu CD-R

Cea mai nouă unitate ZIP de la Iomega are capacitatea de stocare de 750MB, cu peste 100MB mai mare decât capacitatea unui CD-R/RW și o viteză de transfer de aproximativ 7MB/s, comparabilă cu viteza CD-Writerelor actuale. Iomega asigură compatibilitatea cu mediile ZIP 250MB și ZIP 100MB. Prețul de achiziție este singurul lucru care dezavantajează Iomega ZIP750, acesta fiind de aproape 180$ pentru unitate și circa 15$ pentru un mediu de scriere.



www.iomega.com

Primele plăci GeForce FX

Primele companii care vor beneficia de ultimul chip grafic de la NVIDIA, GeForce FX se pare că vor fi MSI și Leadtek. Data apariției acestor plăci va fi ianuarie 2003 cel mai devreme. Designul plăcilor va fi unul cu totul nou care presupune un PCB pe cel puțin 10 niveluri datorită memoriilor DDRII și sistemului de răcire complex. Prețul preconizat pentru versiunea cea mai puternică este de 500EUR.

Sfârșitul platformei Socket 370

Pe data de 20 decembrie Intel a anunțat încetarea producerii de procesoare pentru platforma Socket 370. Data de 11 aprilie 2003 este ultima zi în care se mai pot comanda procesoare Intel Pentium III Celeron Tualatin-256 la frecvența de 1.4GHz. Acest lucru reprezintă sfârșitul platformei Socket 370 după mai bine de 4 ani de existență.

SiS are licență pentru Hyper-Threading

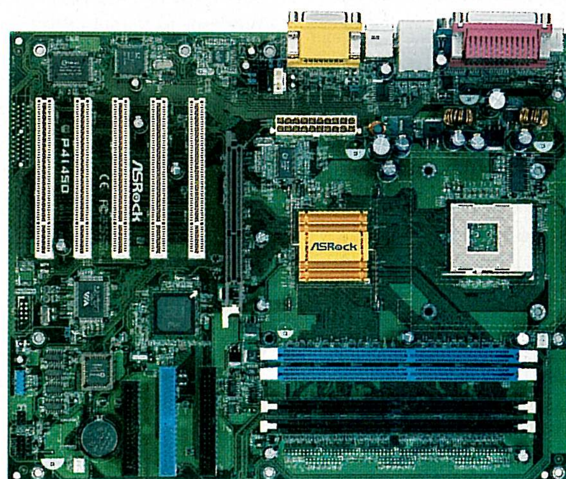
SiS a anunțat achiziționarea licenței de Hyper-Threading de la Intel. Acest lucru face ca momentul apariției pe piață a reviziilor B ale chipset-urilor actuale SiS R658, M650, 648, 645DX și 651 să se apropie cu repeziciune. SiS se află de asemenea în tratative pentru achiziționarea licenței pentru procesoarele Intel cu frecvența FSB de 800MHz.

SiS 746FX

Pe 7 ianuarie SiS a anunțat ultimul său chipset pentru platforma AMD numit SiS 746FX. Cele mai importante caracteristici ale noului chipset sunt suportul oficial pentru procesoarele Athlon XP cu bus de 333MHz, DDR400, AGP 8X și tehnologia MuTIOL de conectare între Northbridge și Southbridge care oferă acum o rată de transfer de 1GB/s. Southbridge-ul SiS963L aduce suport pentru USB 2.0, ATA133, AC'97 și controller Fast-Ethernet.

I845D cu Hyper-Threading

ASRock P4I45D



Noua placă P4I45D de la ASRock cu chipset I845D este cel puțin neobișnuită. Facilitățile care deosebesc placa de la ASRock de celelalte plăci cu chipset I845D sunt: suport Hyper Threading, prezența a două DIMM-uri pentru SDR SDRAM pe lângă cele două pentru DDR SDRAM, suport pentru procesoare cu bus la 533MHz și nu în ultimul rând integrarea southbridge-ului ICH2.

www.asrock.com

Maxtor Personal Storage 5000XT

Capacitate și portabilitate



Maxtor continuă moda lansării de harddisk-uri portabile de capacități mari. Ultima creație se numește Maxtor Personal Storage 5000XT și are o capacitate de stocare de 250GB. Conectivitatea cu PC-urile și Mac-urile este asigurată de compatibilitatea cu interfețele USB 2.0 și Firewire. Pe panoul frontal găsim un buton prin apăsarea căruia se realizează o copie a tuturor fișierelor de pe harddisk-urile aflate în calculator. Unitatea este hot-swappable și se poate monta atât vertical cât și orizontal. Prețul de achiziție se situează peste 400$.

www.maxtor.com

NOU! Program complet cu MP3.



Los Angeles MP72 cu Player MP3 pentru CD şi Card Multimedia
- tehnologie de vârf de la Blaupunkt -

- Player MP3 - 12 ore de sunet digital, la o putere de până la 50W.
- Design ultramodern şi panou acţionat electronic.
- Dublă protecţie antifurt prin panoul detaşabil şi cartela de siguranţă.

Los Angeles MP72 este alegerea perfectă pentru automobilul dumneavoastră!

www.blaupunkt.com

BLAUPUNKT

Un punkt în plus pentru maşina ta.

Memorex Pocket CD-RW

Rescriere pe 8 cm



Producătorul mondial de medii de stocare, Memorex a prezentat cea mai nouă apariție în domeniul CD-RW prin Pocket CD-RW, un disk de 8cm pe care se pot rescrie de peste 1000 de ori 210MB de date sau 24 minute de muzică. Dimensiunile reduse permit transportarea cu ușurință și folosirea în MP3 playere sau camere digitale.

www.memorex.com

AMD K8 în aprilie

Prima apariție pe piață a procesoarelor AMD pe 64 de biți va avea loc la inceputul lunii aprilie în cantități limitate, odată cu lansarea chipset-urilor Springdale de la Intel. La sfârșitul celui de-al doilea trimestru al lui 2003 AMD K8 va fi disponibil în cantități de circa 300.000 unități, spre sfârșitul anului procentul de vânzări va ajunge la circa 40% din numărul de procesoare vândute de compania texană.

Pentium 4 M la 2.4GHz

Intel a anunțat lansarea procesorului mobil Intel Pentium 4 M la frecvența de 2.4GHz. Acesta va fi fabricat în tehnologia de 0.13 microni și va costa 562$ la achiziționarea în cantități de peste 1000 de bucăți.

eVGA Ti4600

Soluție de răcire eXtremă



Puțin cunoscută la noi, dar cu renume în America, compania producătoare de plăci video, eVGA a introdus pe piață un nou produs care are la bază chipset-ul GeForce4 Ti4600. Noutatea adusă este sistemul de răcire ACS3 care acoperă toată placa video, mărind capabilitățile de overclocking. Frecvențele de funcționare sunt standard: 300MHz pentru GPU și 650MHz pentru cei 128MB de memorie.

www.evga.com

Rezultatele concursului din numărul 37

"Poturile" HP România și UltraPRO au fost umflate!

Numărul 37 XtremPC a găzduit două concursuri "Umflă potul!". 4 plăci audio Terratec DMX 6 fire 24/96 au fost oferite de UltraPRO. HP România a oferit o cameră digitală HP PhotoSmart 850, o imprimantă HP PhotoSmart 7350 și o imprimantă HP PhotoSmart 130. Cei care au trimis taloanele completate până la data de 23 decembrie 2002 (data poștei) au participat la cele două trageri la sorți organizate la Magazinul UltraPRO din Calea Dorobanți nr. 116-122 și Centrul de demonstrații "HP Interactive Center" din Strada Știrbei Vodă nr. 95. Câștigătorii sunt:

Muntean Csaba (Simleul Silvaniei) - Terratec DMX 6 fire 24/96;
Avram Victor Andrei (Mangalia) - Terratec DMX 6 fire 24/96;
Buzoianu Andrei Theodor (Slobozia) - Terratec DMX 6 fire 24/96;
Velicu Tudor Valentin (Constanța) - Terratec DMX 6 fire 24/96;
Mirică Gabriel Adrian (București) - PhotoSmart 850;
Motoroiu Șerban Andrei (Câmpina) - HP PhotoSmart 7350;
Despan Mihai (Pitești) - HP PhotoSmart 130

Filmele tragerilor la sorți le puteți viziona și pe CD-ul revistei. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă potul!".















Harddisk-uri Maxtor cu Serial ATA

La sfârșitul lui februarie 2003 Maxtor va lansa linia sa de produse Serial ATA MaxLine. Cea mai mare capacitate a harddisk-urilor de 5400rpm va fi de 320GB.

Primele plăci de bază cu SiS655

MSI și Gigabyte au anunțat primele produse bazate pe chipset-ul SiS655, singurul concurent al lui Intel E7205 (Granite Bay) în segmentul dual-channel pentru Pentium 4 care suportă memorie DDR333. MSI oferă mai multe variante, cea high-end se numește 655 Max și are în dotare Serial ATA și sunet pe 6 canale. Produsul concurent de la Gigabyte se numește GA-8SQ800 Ultra 2 și dispune de RAID IDE UDMA-133, Serial ATA, Firewire și Gigabit Ethernet.

Sharp îmbunătățește tehnologia cristalelor lichide

Sharp Microelectronics a dezvoltat o nouă tehnologie de fabricație a display-urilor cu cristale lichide care face posibilă montarea circuitelor de alimentare, control, interfață și procesare de semnal direct pe sticla ecranelor. Noua tehnologie permite miniaturizarea echipamentelor de afișare LCD, controlul mai bun al rezoluției și al culorilor plus un consum redus de curent. Noul Sharp Zaurus SL-C700 beneficiază de această tehnologie numită Continuous-Grain Silicon.

Supercomputer ce va folosi Opteon

Cel mai puternic calculator care va avea la bază procesoare AMD va fi instalat în Sandia National Labs și se va numi Red Storm. Puterea de procesare este de peste 40 Teraflops. Red Storm va avea 10386 procesoare Opteon/Sledgehammes interconectate prin tehnologia Black Widow de la Cray. Supercomputerul va fi operațional în anul 2004.

Apple Power Book G4 12 inch

Performanțe într-un singur inch

Pe 7 ianuarie Apple a lansat un nou model de notebook cu greutatea de 2.1 Kg. Power Book G4 12 inch are carcasa realizată din aliaj de aluminiu și este echipat cu un procesor PowerPC G4 la 867MHz, 256MB DDRAM, placă video NVIDIA GeForce4 420 Go cu 32MB de RAM. O unitate optică Combo se ocupă cu scrierea CD-urilor și citirea DVD-urilor. Pe partea de conexiune wireless avem compatibilitate Bluetooth și AirPort Extreme, tehnologie proprietară Apple care permite o rată de transfer de până la 54MB/s. Cu o grosime de doar 1 inch Power Book G4 12 inch este cel mai compact notebook produs de Apple.

www.apple.com

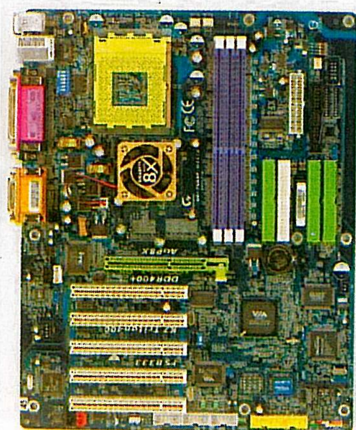


Gigabyte GA-7VAXP Ultra

KT400 cu Serial ATA

Cea mai nouă componentă a familiei de plăci de bază K7 Triton 400 de la Gigabyte se numește GA-7VAXP Ultra. Dotările sale includ suport DDR400 și AGP 8X, USB 2.0, Firewire, RAID, Fast Ethernet și Serial ATA. Printre dotările specifice Gigabyte se numără Dual BIOS, Q-Flash și Easytune pentru overclocking. Placa este livrată și cu conector S/PDIF Out pentru conectarea sistemelor de sunet cu 6 canale.

www.gigabyte.com.tw



Logitech MOMO Racing Force Feedback

Manevrabilitate și senzații extreme



Cea mai nouă realizare a producătorului de periferice pentru calculatoare Logitech se numește MOMO Racing Force Feedback. Acesta este un volan de curse cu pedale realizat cu ajutorul producătorului de volane pentru Formula 1: MOMO. Oferă tehnologia Force Feedback împreună cu folosirea unui senzor optic pentru o mișcare precisă în jocuri iar schimbarea vitezelor se poate realiza prin schimbătorul atașat sau prin clapetele din spatele volanului. Pe volan mai găsim 6 butoane așezate ergonomic. Conectarea se face pe portul USB al calculatorului.

www.logitech.com

Matrox Parhelia bundle cu Adobe After Effects

Grafică profesională la preț redus

Matrox Graphics Inc. a anunțat pe 13 ianuarie noua sa ofertă de preț pentru placa video Matrox Parhelia cu 128MB RAM, care acum are ca bundle software programul de editare video Adobe After Effects 5.5. Prețul de magazin al Adobe After Effects este de 1189EUR iar prețul noului bundle este de 899EUR. Oferta specială este disponibilă la distribuitorii Matrox europeni și online prin http://shopmatrox.com în ianuarie 2003.

www.matrox.com



REPORTAJINROMANIA

Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

Aris Electronic a devenit Concept Electronics



Pe data de 12 decembrie 2002 Aris Electronic a sărbătorit 12 ani de activitate. Evenimentul aniversar a prilejuit anunţarea noului nume al companiei şi lansarea propriei game de calculatoare portabile ConceptBook. Schimbarea numelui îşi are ca obiectiv marcarea trecerii firmei la un alt statut, acela de integrator de sistem. Concept Electronics este o companie privată cu capital 100% românesc, membră a grupului Aris, având peste 50 de salariaţi si peste 15 parteneri contractuali. Noua serie conceptBook este structurată pe trei categorii, în funcţie de dotările de bază (CPU, HDD, RAM, Display) şi de dotările secundare (dispozitive optice de stocare, porturi Infrared, FireWire, USB, serial, paralel, TvOut, Audio, suport pentru conectivitate Wireless, diverse opţiuni software). conceptBook este dedicat segmentului de piaţă profesional. Ca şi în cazul celorlalte produse, Concept Electronics nu se adresează direct enduser-ilor casnici decât în proporţie foarte mică (sub 5% din cifra de afaceri), reţeaua de dealeri din ţară susţinând acest segment.

www.conceptelectronics.ro

Lansarea variantei buget a jocului Close Combat

Magazinul Sony Music Megastore a găzduit lansarea variantei buget a jocului Close Combat. Packagingul este creat şi produs de KBC Media Group SRL. La eveniment au contribuit KBC Games Network (marca pentru distribuţie a KBC Production SRL) şi Ubisoft. Calculatoarele au fost puse la dispoziţie de firma Best Computers. Vizitatorii au avut prilejul să se joace Close Combat pe calculatoare şi diverse titluri din oferta Ubisoft pe consolele PlayStation din magazin.



Allied Telesyn International în România



Joi 12 decembrie la U Business Center din Bucureşti, Allied Telesyn International unul dintre liderii mondiali în industria echipamentelor de reţea, a anunţat deschiderea oficială a biroului reprezentanţei din România. La eveniment au participat Francesco Stramezzi, President & CEO Allied Telesis International SA şi Miodrag Sundic, Senior Vice President European Sales Allied Telesyn. După prezentările susţinute de oficialii Allied Telesyn, aceştia l-au anunţat pe cel care va conduce biroul reprezentanţei din România în persoana domnului Dorin Ostaficiuc, Country Manager. Deschiderea reprezentanţei de la Bucureşti confirmă potenţialul pieţei de networking din ţara, precum şi interesul deosebit al companiei pentru aceasta. "Eforturile comune din ultimii 8 ani, depuse de către partenerii Allied Telesyn din România, companiile Genesys şi Tornado, au avut ca rezultate impunerea mărcii pe piaţa locală a echipamentelor de reţea, precum şi câştigarea unei excelente cote de piaţă" a declarat Dorin Ostaficiuc, Country Manager Allied Telesyn Romania.

www.alliedtelesyn.com

Novell - „College on Tour 2002"



Novell a organizat pe data de 3 decembrie 2002 la Crowne Plaza din București evenimentul „College on Tour". Au participat domnul Bystrik Polak - Country Manager SEE Novell, domnul Radu Rădoi - Country Representative Novell și domnul Jan Raczynski System engineer SEE Novell. Au fost expuse pe larg avantajele implementării soluțiilor Novell. Conform unui studiu realizat de Gartner Group, 78% din bugetul pentru departamentele IT sunt cheltuite cu administrarea și managementul software-ului. Bystrik Polak a specificat că prin implementarea soluțiilor Novell aceste cheltuieli se reduc în mod semnificativ. Prezentarea a fost împărțită în următoarele secțiuni: Novell ZENworks (Desktops, Servers, Handhelds și Synergy), Next NetWare și exteNd, Novell Boder Manager și Novell Account Management și Secure Login. Interesantul eveniment s-a terminat cu prezentarea „Cum să construiești cluster-e ieftine".

www.novell.com

PC Party 2002 Cluj

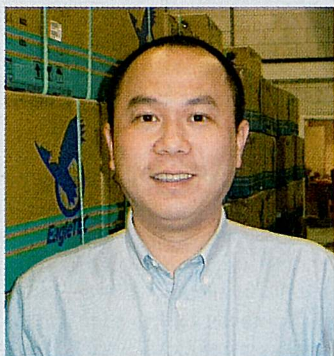
În perioada 16-17 noiembrie, a avut loc în Cluj-Napoca evenimentul PC Party. Multă lume e de părere că lucrul cu calculatorul nu presupune o activitate socială dar prezența unui număr așa de mare de oameni ne demonstrează contrariul. Toți participanții au beneficiat timp de 36 ore de o conexiune la Internet cu o rată de transfer foarte mare. XtremPC a participat în calitate de sponsor și am fost plăcut impresionați atât de numărul mare de participanți cât și de buna organizare. XtremPC a acordat premii constând în abonamente pe 6 luni următorilor participanți: Hardaut Manuel (Cluj), Iliesiu Bogdan (Cluj), Bele Lucian (Cluj), Caizar Ciprian (Cluj), Buliga Andrei (Baia Mare), Pop Adrian (Bistrita), Stanescu Bogdan (Târgu-Mureș), Biris Sergiu (Gherla), Stan Tudor (Cluj), Stan Vlad (Cluj), Teodoru Radu (Cluj), Osvath-Boros Robert (Cluj), Brie Mihai(Cluj), Kirali Paul (Cluj).

www.pcparty.bestcj.ro



EagleTEC în România

Interviu cu D-l Jason Wang, country manager România



Ce ne puteți spune despre EagleTEC?
Firma EagleTEC Europe BV s-a concentrat pe domeniul plăcilor de bază încă din momentul în care a fost fondată, în decembrie 2002. Focusul este pe segmentele entry-level și mid-level de pe piața europeană, unde venim cu plăci cu sunet și grafică integrate inovative. Toate plăcile de sistem EagleTEC vin pe piață prin propriile noastre canale de distribuție iar politica noastră se bazează pe presupunerea că fabricarea de PC-uri este la fel de populară ca fabricarea de aparate casnice.

Care este cea mai nouă ofertă EagleTEC?
EagleTEC a lansat modelul M810 V7.1C cu procesor Duron (1200+/850MHz) onboard. M810L a fost una dintre cele mai bine vândute plăci de bază de când a fost lansată prima versiune. Acum am adăugat un procesor Duron mai puternic, oferind și mai multă valoare plăcii. În viitor vom dota placa cu procesoare 1300+, 1400+, 1600+. Conform trendurilor de pe piață, USB este un standard tot mai cerut de clienți, în special USB 2.0, astfel că USB 2.0 va fi o opțiune standard pentru plăcile noastre de bază.

Care este întreaga gamă de produse EagleTEC? Ce chipset recomandați pentru platforma AMD? Dar pentru Intel? De ce?
EagleTEC produce în principal plăci de bază, preferate de producătorii de sisteme integrate pentru prețul scăzut, dar și pentru calitate și stabilitate. Folosim în principal chipseturi SiS și VIA, cu toate că acum chipseturile Intel au o foarte bună reputație pe piață. După cum puteți vedea pe piață, aproape toți producătorii de plăci de bază folosesc chipseturi SiS și ViA cu suport AMD, pentru plăcile de bază cu sunet și grafică integrate, dar chipseturile Intel suportă doar procesoare Intel. Deci SiS și VIA sunt firme mai flexibile. Dacă luăm de exemplu SiS, ei oferă modelul SIS645 (DX) pentru formatul ATX și modelul super-integrat SIS651 pentru formatul microATX. Ambele sunt foarte stabile și compatibile cu alte componente iar performanțele sunt și ele remarcabile.

Cât de importantă este piața românească pentru EagleTEC?
După ce am adus plăcile EagleTEC pe piața românească, distribuitorul nostru, Romsoft, ne-a ajutat să promovăm marca noastră. Folosind un unic distribuitor, EagleTec a devenit una dintre cele mai vândute mărci de plăci de bază entry-level din România. Vânzările din acest an au crescut semnificativ față de anul trecut și ne așteptăm la o creștere de 30% pentru 2003. Piața din România se dezvoltă iar cererea este în creștere.

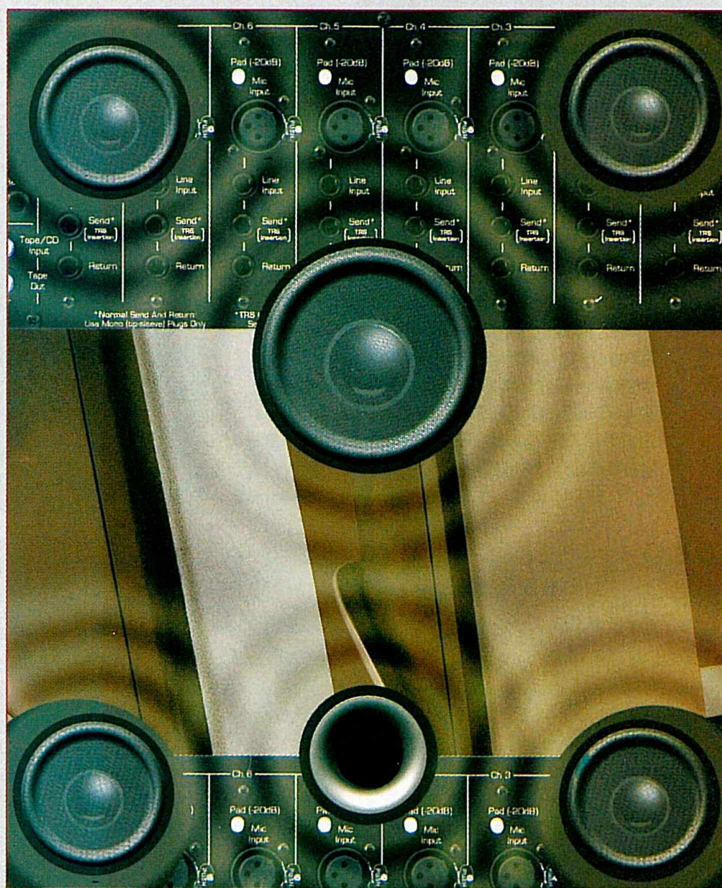
De ce suport tehnic beneficiază clienții dvs.? De unde pot transfera cele mai recente drivere?
Datorită unui departament R&D eficient, avem un procentaj foarte mic de plăci defecte. Dacă există probleme care nu pot fi rezolvate puteți trimite un email departamentului tehnic la techsupport@eagletec.nl și veți primi un răspuns cât de curând posibil. Pentru a transfera ultimii driveri sau cele mai noi actualizări de BIOS puteți vizita site-ul nostru la www.eagletech.com.

AUDIO PENTRU PC

EVOLUTIA SUNETULUI DIGITAL

Certificări, modificări, autentificări, waţi, volum şi încă o serie întreagă de termeni meniţi să te ajute să iei decizia corectă. Cum poţi face însă faţă întregului val de informaţii?

SPRE DEOSEBIRE DE COMPONENTELE PC-ului (placă de bază, placă video, harddisk, etc.) a căror testare se poate face cu ajutorul multor programe special dedicate despre care aţi putut citi în XtremPC de nenumărate ori, majoritatea perifericelor sunt definite exclusiv de o sumă de caracteristici, evaluarea performanţelor realizate datorită acestora fiind lăsată la latitudinea utilizatorului. În cazul în care complexitatea dată de acest tip de evaluare nu este suficientă, definiţia acestor caracteristici ca şi a performanţelor practice pe care aceste "teorii" le reprezintă sunt de multe ori nedefinite sau definite într-un mod superficial. Cel mai bine sunt conturate domeniile unde activează marii producători în domeniul IT-ului iar micii producători din Asia sunt restricţionaţi să participe datorită costurilor ridicate de dezvoltare, producţie şi a lipsei avansului tehnologic. Este, în concluzie, clar că un monitor Samsung de 17" care are o rezoluţie maximă de 1280x1024 la 85Hz este o alegere rezonabilă şi că o imprimantă HP deskjet la 1200 dpi nu este chiar de lepădat. Ce putem spune însă despre o cameră digitală Yung de 2 Megapixeli? Cum putem evalua însă tastaturi produse de firme al căror nume nici nu se poate pronunţa? Cum putem să diferenţiem un sistem audio performant de unul de duzină în condiţiile în care boxe există cu duiumul, cu preţuri aflate între 5 şi 500$? Mult mai rău faţă de alte componente, boxele nu sunt numai greu de evaluat datorită puţinelor caracteristici definite şi enumerate de producători ci şi datorită standardizării, puterea sau fidelitatea acestora neavând nici o "scală" bine definită, noţiunea generică de "waţi" fiind singurul termen comun regăsit de obicei pe ambalajele acestui tip de produse.



Sistemele audio pentru PC nu sunt însă, deşi poate ar părea, un domeniu văduvit de prezenţa unor producători de renume. Piaţa are liderii ei dar şi companii pregătite să facă o mişcare în direcţia sa. Dacă Altec Lansing, Creative şi mai nou Logitech sunt producătorii consideraţi a pune cel mai mare accent pe calitatea sistemelor de sunet produse, Bose este unul dintre marile nume în domeniul audio care doreşte o parte din această piaţă.

STANDARDE ŞI STANDARDIZĂRI

Dacă ar fi să definim într-un singur termen toate sistemele de notare pentru puterea boxelor de PC acesta ar fi "marketing". Totul a pornit odată cu lansarea primelor boxe pentru PC. Cuvântul boxe trebuie luat însă ad literam, deoarece nu era vorba de sisteme audio ci de boxe în general pasive, de 4 x 4 cm şi care creau un sunet mai bun decât al PC speakerului dar sub limita bunului simţ. Cum poţi însă să îi vinzi cuiva astfel de produse şi, mai important, ce scrii pe cutia lor? Poţi scrie 0.01W? Nu, evident ca nu poţi. Concluzia este simplă, necesitate inventării unui sistem care oricât de stupid şi nejustificat este poate prezenta nişte cifre mari, atractive pe cutie şi în raft. Aşa a apărut noţiunea de P.M.P.O. (Peak Music Power Output), o gradaţie care nu a fost explicată nici până în ziua de astăzi când aproape a şi dispărut. În esenţă, sistemul P.M.P.O nu se raportează la nimic, definiţia sa fiind aceea a puterii maxime care poate fii introdusă într-o boxă fără a o distruge. În concluzie, ea nu trebuie să se audă, muzica să se înţeleagă ci pur şi simplu boxa să nu se ardă. Importanţa gradaţiei P.M.P.O este irelevantă în aprecierea unui sistem de boxe pe ansamblu sau al puterii acestuia în particular, iar raportul pur aproximativ dintre puterea reală a unui sistem audio şi gradaţia sa P.M.P.O este de circa 1 la 100. Astfel, 1000-2000 de waţi PMPO înseamnă circa 10-20 de waţi pentru sistemul audio. Ceea ce oferă în acest moment gradaţia P.M.P.O este însă şi un lucru bun. Este o recomandare negativă dată utilizatorului ei, orice firmă care mai foloseşte o astfel de gradaţie neavând pe de o parte nici un fel de respect pentru inteligenţa cumpărătorului iar pe de altă parte arătând o lipsă de evoluţie tehnologică greu de invidiat.

După numeroase eforturi în domeniul certificării puterii sistemelor audio, cea mai nouă autentificare sunt waţii "RMS". RMS, prescurtare ce provine de la root-mean-square (rădăcina pătrată a deviaţiei standard). Pentru o undă sinusoidală, voltajul RMS reprezintă voltajul dintre amplitudinea maximă şi amplitudinea minimă împărţit la doi apoi multiplicat cu 0,707. În esenţă, această combinaţie de cifre reprezintă maximul puterii constante pe care un canal audio o poate oferi. În cadrul puterii RMS este inclusă şi puterea Top Peak (prezentă la unele sisteme audio) care reprezintă un maxim de putere obţinut la începutul perioadei de măsurare, burst care este de scurtă durată şi care, din cauza calităţii variabile a amplificatoarelor audio poate avea o calitate mai puţin bună. În orice caz, cel puţin în momentul de faţă RMS-ul este

puterea după care oricine trebuie să se ghideze când dorește achiziționarea unui sistem audio. În strânsă legătură cu calitatea unui sistem audio, un alt termen destul de neglijat își face din ce în ce mai mult loc pe piață. Răspunsul în frecvență (Frequency Response) reprezintă gama unde un nivel constant (în decibeli) este găsit, în urma testării sistemului cu unde sinusoidale. Rezultatul acestei măsurători se exprimă în variație/interval, de obicei el arătând ca +/-2dB de la 25Hz la 30KHz. Soluția cea mai bună o reprezintă evident combinația dintre o variație cât mai mică și un interval cât mai larg.
Signal - to - Noise este un alt termen destul de des întâlnit în descrierea unui sistem audio și care trebuie luat în considerație când o achiziție se realizează. El se măsoară în decibeli și reprezintă diferența dintre puterea semnalului pe care sistemul îl poate emite și puterea sau amplitudinea zgomotului de fond pe care el îl generează.

NUMĂRUL CONTEAZĂ?

In domeniul audiției muzicale, și în mod particular în domeniul PC-ului, calitatea sunetului oferit de un sistem audio sau valoarea sa de ansamblu are puțin sau chiar deloc de a face cu numărul sateliților cu care acesta este dotat. În funcție de nivelul său intrinsec (dat de numeroși factori ca modul de realizare al difuzoarelor, numărul acestora, materialul din care sistemul este confecționat, tehnologia de construcție, etc) un sistem audio cu 2 sateliți poate fi de un nivel calitativ mult mai ridicat față de un alt sistem cu 4 sau 5 sateliți. Un sistem cu 2 sateliți trebuie privit ca un sistem dedicat celor în principal pasionați de muzică și doar parțial de jocuri în timp ce unul cu 4 sateliți de exemplu ca unul dedicat exclusiv jocurilor. În nici un caz numărul mai mare de sateliți nu are vreo legătură cu valoarea sau calitatea unui sistem audio. Mai mult nu înseamnă și mai bun în acest caz.
Tendința pieței audio pentru PC în 2003 se îndreaptă spre stabilizarea a trei sisteme ce o vor domina și a unor proiecte chiar foarte ambițioase ce doresc a unifica sistemele pentru PC cu cele home audio.

Primul model din cele 3 tipuri de sisteme menite a fi topul vânzărilor va fi clasicul 2.0 (doi sateliți, fără subwoofer) dedicat muzicii sau jocurilor, oferind o experiență audio structurată calitativ și ca preț între zonele entry level și mid level. Sistemele 2.0 nu vor avea caracteristici deosebite fiind menite a oferi doar o experiență sonoră acceptabilă pentru un PC. Există și proiecte mai ambițioase de dezvoltare a unor sisteme 2.0 foarte complexe menite a face simțită lipsa subwooferului și a oferi chiar o experiență similară unui sistem 2.1 high end. Astfel de sisteme planificate a costa în jur de 100-150$ sunt însă doar proiecte, materializarea lor urmând a fi lăsată pentru a doua jumătate a lui 2003.

Al doilea tip de sistem, 2.1 (doi sateliți și subwoofer) va fi în mod evident superior ca preț iar din punct de vedere calitativ va varia între entry level și high end. Dacă cu entry level ne-am obișnuit, sistemele 2.1 high end ale anului 2003 vor purta amprenta certificării THX. Chiar dacă nu este un standard dedicat muzicii ci filmului, THX-ul va fi prezent din două motive. În primul rând acela al marketingului pentru atragerea clientului spre sistemul mai bine dotat. Al doilea va fi că certificarea THX promite, chiar dacă nu garantează, o calitate bună a sunetului pe care un sistem îl oferă. Motivul pentru care certificarea nu garantează nivelul calitativ este că ea, în ultimă instanță, este tot un produs comercial, firma care îl dorește imprimat pe sistemele sale având ca primă condiție de îndeplinit plata unei sume care se regăsește la circa 30-40$ în prețul final al sistemului. Desigur, nu oricine plătește va primi certificarea, însă ea nu garantează un anumit nivel al sunetului sau o anumită performanță bine determinată.
A treia gamă de sisteme care deși va umple piața nu va conta pentru mai mult de 10-15% din ea va fi reprezentată de sistemele 5.1. Dedicate jocurilor sau filmelor, acestea vor fi sistemele care vor face legătura cu latura home audio a sunetului. Însoțite în cazul gamelor high end de certificare THX sau Dolby Digital, aceste sisteme vor oferi peste 100W RMS. Nivelul lor va oscila de asemenea între entry level și high end, firmele serioase în domeniul audio neurmând însă a oferi decât soluții de la medium level în sus. Piața va fi înțesată însă ca și până acum de foarte multe sisteme de la producători cât se poate de diverși. Dispariţiile lui 2003 (aici referindu-ne la a doua sa jumătate, deci începând cu septembrie 2003) vor consta în sistemele 4.1 care vor fi înlocuite de versiuni 5.1 sau pur si simplu vor dispărea ca modele. O altă dispariție vor fi sistemele 6.1, deja o creație aberantă pe piață, menite să ofere un plus de marketing și de "sateliți", neîmbunătățind însă în nici un fel experiența audio a utilizatorului.

Dacă aceste sisteme clasice nu v-au sunat suficient de excentric, atunci probabil plusul de savoare va fi oferit de planurile multor producători de sisteme audio pentru începutul lui 2004 (deci deja la peste un an distanță) care dezvoltă planuri privind crearea de sisteme 5.2 (cinci sateliți și două subwoofere) sau 7.2 (șapte sateliți și două subwoofere) menite sa creeze o adevărată experiență cinematică pe PC și să rupă orice barieră dintre sistemele de PC și cele home audio.

"calitatea sunetului oferit de un sistem audio are puțin sau chiar deloc de a face cu numărul sateliților acestuia"

CERTIFICAREA CALITATII

Lupta pentru putere în domeniul sistemelor audio nu este cu siguranță una mică. De aici rezultă de altfel și toate noile tehnologii, tendințe, certificări sau autentificări ale calității cu care fiecare producător dorește să se poziționeze cât mai bine pe piață. Pentru a fi cât mai clar explicate, le vom prezenta pe scurt, ca un glosar al calității.

Subwoofere din lemn sau plastic?
În mod cert, la niveluri de calitate similare (plastic bun și lemn bun), lemnul sună mai bine. Concepția prezentă pe piață privind faptul că lemnul este mai bun ca plasticul în construcția subwooferului nu este însă una corectă, sistemele cu subwoofer construit din plastic bun având o calitate a sunetului superioară celor făcute din lemn de proastă calitate sau pur și simplu prost construite. Desigur, cele din lemn bun bat orice, însă, un sistem din 5 sateliți care costă doar 80$ și are subwoofer din lemn în mod cert nu poate rivaliza cu un subwoofer dintr-un plastic relativ bun.

THX
Sistemele certificate THX trebuie să atingă o serie de specificații stabilite de Lucasfilm THX care este o subdivizie a cunoscutei case producătoare de filme Lucasfilm Ltd. Standardul THX (dedicat în principal filmelor) a fost dezvoltat la dorința lui George Lucas, care cerea ca sunetele și coloana sonoră de la filmele StarWars difuzate la cinematograf să fie redate asemănător cu cele redate pe scenele de concert.

AC-3
Un cod digital multi-canal de înaltă fidelitate dezvoltat de Dolby. Cunoscut și sub denumirea de Dolby Digital.

Dolby 5.1 Surround
Implementarea decodării Dolby AC3 reprezintă un aranjament standard 5.1: 5 canale complete (față stânga, față dreapta, 2 surround și centru) și un canal de frecvență joasă pentru subwoofer.

S/PDIF: Sony/Phillips Digital Interface Format
Este o interfață ce oferă posibilitatea de a conecta un sistem audio în mod digital și nu doar analog (prin clasicul jack-in). Este util în cazul în care doriți să conectați sistemul audio la un DVD sau la o placă de sunet cu conector S/PDIF fără a avea nici o pierdere de calitate. Oricum, noțiunea de "pierdere" este una teoretică, diferențele de sunet între conectarea audio și digitală fiind imperceptibile pentru urechea neavizată.

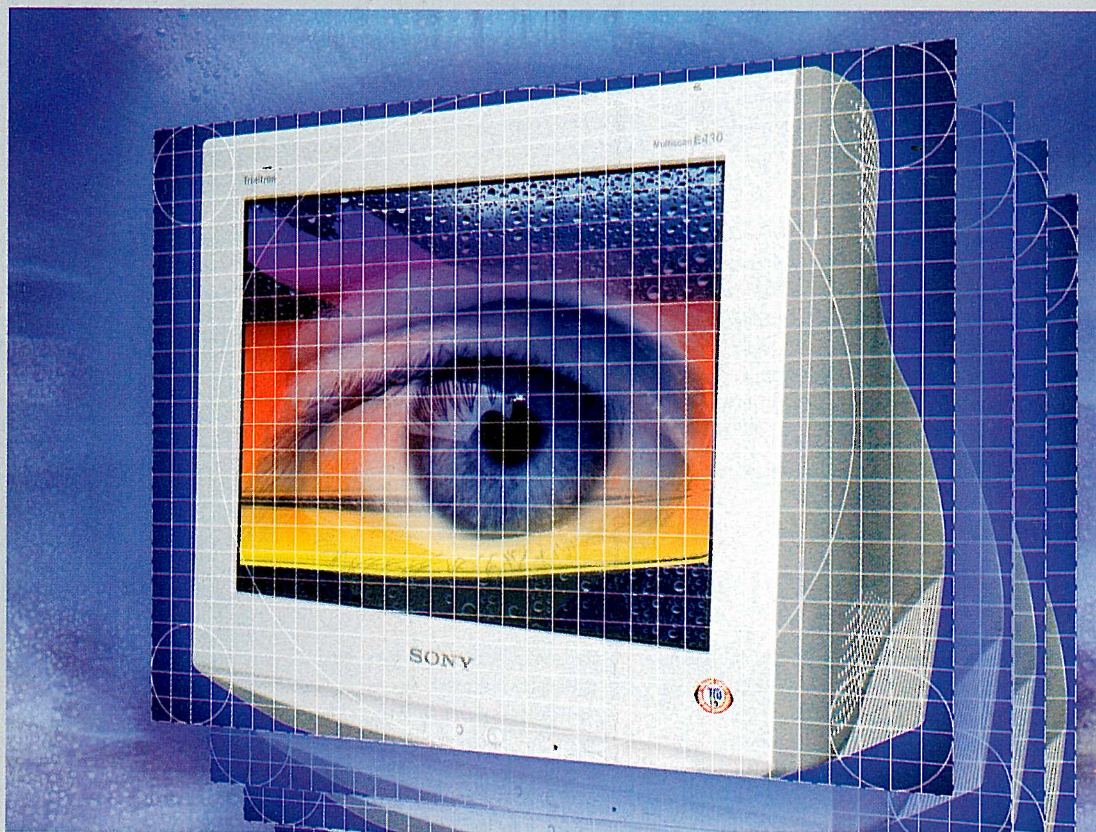
Subwoofer bass-reflex / clasic
Sistemele bass-reflex sunt mai eficiente din punct de vedere energetic decât cele cu incintă etanșeizată. Ele însă nu reproduc (cel puțin teoretic) sunetele așa de bine ca cele cu incintă etanșeizată. Desigur, acest lucru variază de la producător la producător.

MEGA-MONITOARE DE 19" IN MEGATEST

Dacă nu ştii cum să-ţi alegi monitorul sau de ce dot-pitch-ul afectează convergenţa poţi citi testul nostru de monitoare din luna aceasta.

SCĂDEREA PREŢURILOR LA monitoarele cu tub catodic de diagonală mare, atât ca urmare a campaniei agresive de preţuri pentru display-urile LCD cât şi perfecţionării tehnologiei de fabricaţie pentru tuburile CRT ne-a îndemnat să facem un test de monitoare de 19". Aceste monitoare au în momentul actual cel mai bun raport preţ/performanţă. Am ales monitoare CRT în detrimentul celor LCD de 15" (apropiate ca preţ) datorită caracteristicilor tehnice net superioare ale monitoarelor tradiţionale, singurul punct la care monitoarele LCD excelează fiind luminozitatea şi spaţiul ocupat care este considerabil mai mic.

Necesitatea testării unor monitoare de 19" în momentul în care tendinţa utilizatorului mediu este de a achiziţiona configuraţii cu display de 17" se justifică şi prin faptul că un monitor este componenta din calculator cea mai rezistentă la uzura morală, acesta fiind schimbat în medie o dată la 2-3 ani, perioadă în care display-urile de 19" vor fi un lucru obişnuit pe orice birou, poate chiar alături de un LCD.



CUM TESTĂM?

Sistemul de test a fost compus din placa de bază ***Shuttle AS45GTR***, procesor P4 1.7GHz, 256 MB DDRAM 333, iar pentru partea video am folosit soluţia recunoscută ca fiind cea mai bună la ora actuală din punct de vedere al semnalului VGA, ***Matrox Parhelia cu 128 MB 256 bit DDR-SGRAM***. Sistemul de operare folosit a fost WindowsXP Professional. Pentru fiecare monitor în parte au fost instalaţi ultimii driveri disponibili pe site-ul producătorului sau cei de pe CD-ul care a însoţit produsul. Rezoluţiile de test au fost 1024x768, 1280x1024 şi 1600x1200 pixeli la 32 biţi de culoare. Testele au fost efectuate după ce monitoarele au funcţionat cel puţin-o oră pentru a ajunge la parametrii optimi de lucru.

CRITERII DE EVALUARE

Monitoarele testate fac parte din două categorii: high-end pentru utilizatorii profesionişti şi entry level pentru utilizatorii obişnuiţi. Cele trei criterii principale care au stat la baza notării au fost: performanţă, calitatea imaginii, dotări.

Performanţa unui monitor este dată de caracteristicile tehnice ale acestuia, tehnologia în care a fost fabricat şi calitatea construcţiei. Din cele 30 de procente alocate performanţei 10 au fost pentru dot-pitch, 10 pentru rezoluţia maximă respectiv 10 pentru frecvenţa de sincronizare orizontală. Pentru evaluarea calităţii imaginii am folosit programul freeware Nokia Monitor Test pe care îl puteţi obţine gratuit de la adresa http://www.construnet.hu/nokia/Monitors/TEST/monitor_test.html. Cele 60 de procente alocate calităţii imaginii se împart în 8 categorii: câte 10 procente pentru geometrie, convergenţă, focalizare şi culori, iar câte 5 procente pentru contrast/luminozitate, Moiré, lizibilitate text de dimensiuni mici respectiv puritatea imaginii. Prin culori am înţeles senzaţia de natural pe care acestea o provoacă, fiind o categorie a testului foarte subiectivă prin natura ei. Pentru dotări cele 10 procente au fost distribuite în mod egal pentru tratare ecran/standarde conforme şi alte dotări, unde au contat accesorii precum hub USB, boxe incluse, manual de instalare sau utilizare, CD-ROM cu driveri etc.

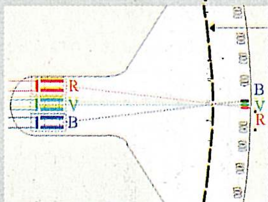
CONCLUZIE

Monitoarele venite la testare s-au diferenţiat prin tehnologia de fabricaţie, construcţie, dotări şi cel mai important prin performanţe. Preţurile acoperă toate categoriile de utilizatori şi performanţele nu fac nici ele excepţie. Testul este dedicat celor care au nevoie de o suprafaţă mai mare de afişare sau acum îşi cumpără pentru prima oară calculator sau un monitor serios şi de cursă lungă şi se vrea un ghid practic după care să vă puteţi orienta.

Ionut Popa

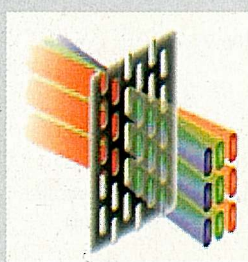
DICŢIONAR

CRT



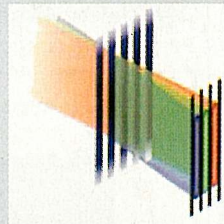
CRT înseamnă Cathodic Ray Tube şi este caracteristica comună tuturor monitoarelor clasice şi televizoarelor actuale. Principiul de funcţionare este următorul: trei tunuri catodice emit electroni, fiecare tun pentru una din cele trei culori de bază albastru, roşu, verde, electronii fiind atraşi către anod, adică ecranul monitorului. Jetul de electroni este direcţionat de două bobine, una pentru orientarea pe verticală şi una pentru orientarea pe orizontală. Culorile sunt formate pe ecran prin lovirea unui strat de fosfor de jeturi de electroni cu intensităţi diferite.

SHADOW MASK



În tehnologia Shadow Mask jeturile emise de tunurile electronice trec printr-o mască metalică care are câte trei perforaţii aşezate în triunghi echilateral pentru fiecare punct de pe ecran, iar în spatele măştii se află trei puncte de fosfor care se aprind în contact cu electronii proveniţi de la fiecare tun, în funcţie de intensitatea acestora formându-se culorile. Dezavantajul principal al acestei tehnologii este faptul că masca ocupă o porţiune semnificativă din ecran, dilatându-se după mai multe ore de funcţionare datorită încălzirii metalului din care este construită. Acest lucru duce la o imagine mai întunecată decât la tuburile construite în tehnologie Trinitron.
O îmbunătăţire a acestei tehnologii este folosirea unei măşti făcute din Invar, un aliaj de nichel cu oţel care are un factor de dilatare apropiat de zero.

TRINITRON



Este o tehnologie de fabricaţie dezvoltată de Sony, în care fosforul nu este aşezat în trei puncte care formează un triunghi, ci în trei linii verticale neîntrerupte, fiecare linie pentru o culoare. Masca pentru un tub Trinitron este formată din bare verticale nu din linii întrerupte ca în cazul Shadow Mask, lucru care permite o mai bună iluminare a ecranului, rezultând o imagine mult mai luminoasă. Dezavantajul tehnologiei este că firele verticale ale măştii trebuie susţinute de una până la trei fire orizontale care sunt vizibile în special pe o imagine deschisă.

ELLIPTICAL MASK

Tehnologie proprietară Hitachi care se axează pe construcţia stratului de fosfor şi nu pe construcţia măştii propriu-zise. Cele trei puncte de fosfor care formează un pixel sunt aşezate într-un triunghi isoscel şi au formă eliptică pentru a minimiza suprafaţa acoperită de mască.

SLOT MASK

Principalele monitoare care folosesc această tehnologie sunt produse de NEC şi Mitsubishi şi poartă denumirea de Flatron, Flat tension mask. Această tehnologie este o combinaţie Shadow Mask şi Trinitron în încercarea de a obţine avantajele acestora prin folosirea unei măşti cu bare verticale nesusţinute de fire orizontale ca în cazul Trinitron.

OSD

Sau On Screen Display este un meniu grafic de configurare a parametrilor monitorului accesibil prin butoanele de pe masca frontală.

FRECVENŢA VERTICALĂ

Sau rata de împrospătare a ecranului înseamnă de câte ori pe secundă imaginea este desenată pe ecranul calculatorului. Refresh rate-ul se măsoară în Hertzi, o rată de împrospătare a imaginii de 75 Hz fiind necesară pentru generarea unei imagini stabile care nu tremură. Standardul TCO 99 defineşte ca rată de refresh necesară pentru a nu afecta ochiul uman 85 Hz şi optimă 100 Hz.

FRECVENŢA ORIZONTALĂ

Sau frecvenţa de linii reprezintă numărul de linii orizontale care sunt afişate pe ecran într-o secundă prin baleierea jetului de electroni de la stânga la dreapta ecranului. Se măsoară în Kilohertzi.

TCO 99



Cel mai nou standard ce conţine specificaţii de ergonomie, energy-saving şi emisie elecromagnetică dezvoltat de TCO (The Swedish Confederation of Professional Employees). Este folosit pentru catalogarea profesionalismului unui producător.

TEMPERATURA DE CULOARE

Unele monitoare oferă opţiunea de alegere a temperaturii de culoare, măsurată în grade Kelvin. Valorile standard sunt: 9300K numit şi "alb de monitor", 6500K numit "alb lumina zilei" şi 5500K sau 5000K numit "alb de hârtie".

DOT PITCH

La tuburile tradiţionale Shadow Mask dot pitch-ul se defineşte ca distanţa dintre două puncte alăturate de aceeaşi culoare, măsurată pe diagonală. La tuburile de tip Trinitron această distanţă se măsoară pe orizontală între două dungi de fosfor de aceeaşi culoare.

Parametrii care fac diferenţa dintre o imagine bună şi una slabă

Moiré
Există două tipuri de efect Moiré. Primul afectează monitoarele Shadow Mask şi face o imagine să pară vălurită datorită diferenţelor de luminozitate între pixeli adiacenţi. Al doilea afectează deopotrivă tuburile Shadow Mask si Trinitron şi produce un efect de tablă de şah datorită diferenţelor de refresh între razele tunurilor electronice şi datorită neregularităţii stratului de fosfor.

Convergenţa
Convergenţa este capacitatea celor trei tunuri electronice să lovească în acelaşi punct al ecranului. Acest lucru este esenţial pentru formarea corectă a culorilor. Prin suprapunerea a trei jeturi de electroni cu aceeaşi intensitate rezultă un punct alb, iar absenţa lor generează un punct negru. Greşeli de convergenţă apar când unul sau două tunuri electronice nu sunt perfect sincronizate, ceea ce duce la apariţia pe ecran a unor umbre pe lângă liniile afişate pe ecran.

Puritatea imaginii
Se referă la corectitudinea culorilor pe care le afişează un monitor şi este afectată în mod negativ de proasta aliniere a componentelor măştii, ca urmare a unui defect de fabricaţie sau a unui şoc puternic. Acest defect se traduce prin zone cu aceeaşi culoare care nu sunt afişate uniform.



Lizibilitate text
Textul de dimensiuni mici trebuie să fie lizibil în orice condiţii şi în orice loc pe ecran.



Geometria imaginii
Testează corectitudinea afişării unor elemente geometrice, cercuri, linii precum şi geometria suprafeţei imaginii afişate pe ecran.



Strălucire şi contrast
Sunt doi parametri care afectează mult calitatea imaginii afişate. Fără contrast şi luminozitate imaginea pare ştearsă şi întunecată obosind ochiul după folosirea îndelungată a monitorului.

Sony CPD-E430

Contrast şi luminozitate excelente



497.6$ Ultra Pro - 021-211.70.90 www.ultrapro.ro

CE OFERĂ?

Este un monitor cu tub Trinitron ce suportă rezoluţii de până la 1920x1440 pixeli însă la un refresh de doar 60Hz.

DOTĂRI

Deşi nu conţine accesorii precum hub USB sau CD cu driveri, monitorul de la Sony vine în cutie cu toate accesoriile unei utilizări fără probleme: cabluri de conectare şi manual de utilizare.

DE CE DA?

De la prima pornire a lui E340 te copleşeşte strălucirea imaginii şi contrastul excelent care sunt reglabile în plaje foarte generoase. Dintre controalele avansate disponibile în OSD face parte reglarea convergenţei pe verticală şi orizontală precum şi în partea de sus respectiv de jos a ecranului. Claritatea imaginii recomandă acest monitor utilizatorilor pretenţioşi sau celor ce lucrează multe ore pe zi în faţa calculatorului.

DE CE NU?

Lipsa unor conectori BNC poate fi reclamată de utilizatorii profesionişti care deţin plăci video special destinate segmentului proiectării asistate pe calculator. Focalizarea imaginii se apropie de perfecţiune dar apar mici neclarităţi în special spre marginile ecranului unde textul de dimensiuni mici apare puţin înceţoşat.

CONCLUZIE

Indiferent cu cine este comparat, un monitor Sony întotdeauna va avea un cuvânt greu de spus în orice test. Sony CPD-E430 este un monitor excelent, calitatea construcţiei şi claritatea imaginii putând satisface şi cei mai exigenţi utilizatori.

- Maxim: 1920x1440 @ 60 Hz
- Dot pitch: 0.24mm
- Standarde: TCO 99
- Diagonală vizibilă: 18"
- Frecvenţa orizontală: 96KHz
- Greutate: 25.5Kg
- Adâncime: 461mm
- Înălţime: 471mm
- Lăţime: 451mm
- Tratare ecran: Anti-reflexiv
- Tehnologia folosită: Trinitron

Nota finală 9.125

Samsung SyncMaster 959NF

Performanţă cu tub Diamondtron



324.1EUR Deck Computers/Best Computers - 021-211.97.42 / 021-345.55.05 - www.deck.ro/www.bestcomputers.ro

CE OFERĂ?

Monitor profesional cu tub Diamondtron care oferă o rezoluţie maximă de 2048x1536 pixeli la un refresh vertical de 70Hz. Funcţia de ajustare a luminozităţii pe zone ale ecranului asigură reglarea foarte fină a monitorului.

DOTĂRI

Singura dotare care lipseşte, însă figurează pe lista de opţionale, este conectarea BNC pentru plăci video ce posedă acest fel de ieşire. Pe CD-ul cu driverul monitorului găsim programul Natural Color pentru calibrarea culorilor. Conectarea monitorului la un port USB permite calibrarea monitorului direct cu mouse-ul, zonele selectate fiind luminate corespunzător.

DE CE DA?

Contrastul şi în special luminozitatea, prin controalele suplimentare sunt foarte puternice. Focalizarea bună face ca imaginea să fie clară şi în colţurile ecranului. Erorile de geometrie nu sunt vizibile cu ochiul liber.

DE CE NU?

Convergenţa are de suferit în special în partea de jos a ecranului. Efectul Moiré este vizibil pe fundaluri uniforme, dar poate fi corectat din OSD cu preţul unei imagini mai neclare pe toată suprafaţa ecranului. Lizibilitatea textului de dimensiuni mici nu este cea mai bună în colţul stânga jos al monitorului.

CONCLUZIE

Performanţele tubului Diamondtron sunt excelente, imaginea fiind una dintre cele mai clare din test. Preţul acestui monitor este excelent ţinând cont de performanţe.

- Maxim: 2048x1536 @ 70Hz
- Dot pitch: 0.24mm
- Standarde: TCO 99
- Diagonală vizibilă: 18"
- Frecvenţa orizontală: 110KHz
- Greutate: 25.3Kg
- Adâncime: 458mm
- Înălţime: 493mm
- Lăţime: 468mm
- Tratare ecran: AR, AS
- Tehnologia folosită: Diamondtron

Nota finală 9.088

Philips 109P4

Culori absolut naturale



427$ Tornado - 021-206.77.40 - www.tornado.ro

CE OFERĂ?

O rezoluţie maximă de 1920x1440 pixeli şi o frecvenţă orizontală de 111KHz. Tubul este construit în tehnologie aperture grill respectând ultimele norme internaţionale de ergonomie.

DOTĂRI

Dotările monitorului includ mufe BNC pentru plăcile video profesionale, conector D-Sub, cablurile de alimentare şi date plus manual de utilizare şi CD cu driveri şi manualul în format electronic.

DE CE DA?

Geometria monitorului este foarte bună. Citirea textului de dimensiuni mici se face bine, cu mici probleme în colţurile de jos ale ecranului. Uniformitatea culorilor este excelentă, culorile afişate fiind foarte naturale. Contrastul şi strălucirea sunt reglabile în plaje generoase datorită tehnologiei aperture grill.

DE CE NU?

Deşi convergenţa se poate regla din OSD şi pe verticală şi pe orizontală, erorile nu pot fi înlăturate în totalitate pe toată suprafaţa ecranului. Focalizarea prezintă probleme mici în partea de jos a ecranului unde imaginea apare neclară. Efectul Moiré este destul de puternic dar se poate înlătura din OSD cu preţul unei imagini neclare. Uniformitatea culorilor nu este perfectă în partea dreaptă a ecranului unde imaginea are o tentă de albastru mai pronunţată.

CONCLUZIE

Dotările şi tehnologia folosită recomandă Philips 109P4 pentru utilizatorii pretenţioşi.

- Maxim: 1920x1440 @ 70Hz
- Dot pitch: 0.24mm
- Standarde: TCO 99
- Diagonală vizibilă: 18"
- Frecvenţa orizontală: 111KHz
- Greutate: 23.8Kg
- Adâncime: 438mm
- Înălţime: 469mm
- Lăţime: 456mm
- Tratare ecran: AR, AS, AG
- Tehnologia folosită: Aperture grille

Nota finală 9.063

SAMSUNG

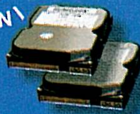
OCHII TĂI VALOREAZĂ
NOI ÎI PROTEJĂM !

SyncMaster





CD-ROM, CD-RW, DVD



HDD spin point
40 Gb, 60 Gb



CRT Monitor
SyncMaster 765MB



LCD Monitor
SyncMaster 171MP



REPREZENTANT SAMSUNG IT - ROMANIA

SAMSUNG on line

www.samsung-monitor.ro
www.samsungelectronics.ro

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

Samsung SyncMaster 957MB
Performanțe de top la preț rezonabil



275.1EUR Deck Computers - 021-211.97.42 www.deck.ro

CE OFERĂ?
Oferă o rezoluție maximă de 2048x1536 pixeli la 60Hz. O funcție utilă oferită de SyncMaster 957MB este controlul luminozității pentru diferite zone ale ecranului.

DOTĂRI
În OSD este disponibilă opțiunea MagicBright care are trei valori predefinite pentru luminozitate: Text, Internet și Entertain care luminează imaginea corespunzător setării alese. Software-ul Highlight Zone II este un program dezvoltat de Samsung care modifică luminozitatea suprafeței ecranului folosind un port USB la care se conectează monitorul.

DE CE DA?
Calitatea imaginii afișate depinde mult de placa video la care este conectat monitorul, lucru observat când am conectat monitorul la o placă GeForce2 MX400. Cu placa de test Matrox Parhelia imaginea afișată a prezentat o convergență aproape perfectă și focus bun dar cu mici probleme în colțurile de jos ale ecranului. Efectul Moiré nu își face simțită prezența iar culorile sunt afișate uniform pe suprafața ecranului.

DE CE NU?
Deși luminozitatea lui SyncMaster 957MB are numeroase posibilități de reglare nu același lucru se poate spune și despre contrast care ar fi trebuit să fie mai puternic.

CONCLUZIE
Performanțele monitorului de la Samsung ne-au surprins plăcut, în special rezoluția maximă pe care nu o pot afișa toate monitoarele de 21".

- Maxim: 2048x1536 @ 60Hz
- Dot pitch: 0.20mm
- Standarde: TCO 99
- Diagonală vizibilă: 18"
- Frecvența orizontală: 96KHz
- Greutate: 21Kg
- Adâncime: 460mm
- Înălțime: 461mm
- Lățime: 440mm
- Tratare ecran: Anti-Static
- Tehnologia folosită: Invar Shadow Mask

Nota finală 9.025

Hitachi CM721F
Geometrie a imaginii foarte bună



350EUR MGT - 021-232.88.94 - www.mgt.ro

CE OFERĂ?
CM721F este un monitor care folosește tehnologia Invar Shadow Mask, fiind destinat pieței high-end. Dot pitch-ul este de 0.20mm, iar frecvența de sincronizare orizontală de 95KHz ceea ce îi permite acestuia să atingă un refresh vertical de 75Hz la o rezoluție maximă de 1600x1200 pixeli.

DOTĂRI
Pachetul conține toate accesoriile necesare instalării acestuia: cablu de alimentare, cablu de date și manual de instalare rapidă. Monitorul vine cu piciorul de susținere gata montat, lucru care facilitează mult instalarea acestuia.

DE CE DA?
Geometria imaginii monitorului este excelentă, modurile prestabilite de producător având nevoie doar de mici modificări ale poziției și dimensiunii imaginii, iar convergența este foarte bună în toate zonele ecranului. Temperatura de culoare poate fi setată la trei valori prestabilite: 9300K, 6500K respectiv 5000K.

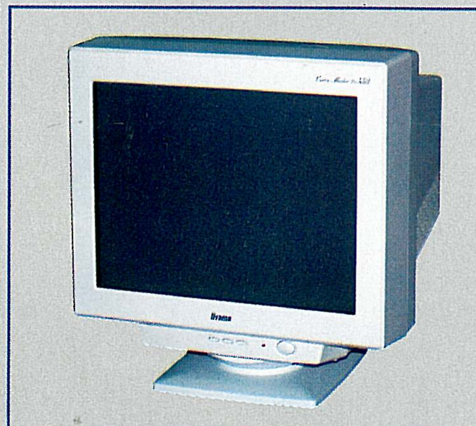
DE CE NU?
OSD-ului îi lipsesc funcțiile avansate de corecție a imaginii precum controlul pincushion în colțuri sau convergență, însă geometria imaginii nu are nevoie de multe ajustări suplimentare. Un minus poate fi considerat lipsa unor dotări suplimentare precum CD cu driveri sau hub USB.

CONCLUZIE
Monitorul high-end de la Hitachi oferă o calitate a imaginii adecvată clasei din care face parte fiind recomandat atât utilizatorului mediu cât și celui profesionist.

- Maxim: 1600x1200 @ 75Hz
- Dot pitch: 0.20mm
- Standarde: TCO 99
- Diagonală vizibilă: 18"
- Frecvența orizontală: 95KHz
- Greutate: 23.0Kg
- Adâncime: 469mm
- Înălțime: 462mm
- Lățime: 452mm
- Tratare ecran: Non-glare
- Tehnologia folosită: Invar Shadow Mask

Nota finală 8.850

Iiyama MA901U
Compact și cu reglaje multiple



359$ Viami/Best Computers - 021-327.72.44/ 021-345.55.05 - www.viami.ro/www.bestcomputers.ro

CE OFERĂ?
Oferă o rezoluție maximă de 2048x1536 pixeli la un refresh vertical de 60Hz. Rezoluția la care beneficiem de un refresh ergonomic (85Hz) este 1280x1024.

DOTĂRI
În cutia monitorului găsim manualul de instalare-utilizare, cablurile de alimentare precum și de date. Pentru recunoașterea corectă a monitorului am transferat cei mai recenți driveri de pe site-ul producătorului.

DE CE DA?
OSD-ul permite controlarea fină pentru fiecare colț al ecranului, al punctului de lovire a razei de electroni. Efectul Moiré este destul de puternic dar poate fi corectat din OSD cu prețul unei deprecieri a calității imaginii. Luminozitatea și contrastul imaginii sunt puternice și permit afișarea unei imagini clare.

DE CE NU?
Geometria imaginii nu este perfectă. Convergența imaginii suferă de erori mici spre marginile ecranului. Citirea textului de dimensiuni mici se face greu datorită erorilor de focalizare care fac ca micile detalii să nu fie perfect vizibile. Focalizarea destul de slabă face ca utilizarea îndelungată a monitorului să obosească utilizatorul.

CONCLUZIE
Designul compact, folosirea unui tub în tehnologie Diamondtron, precum și multiplele posibilități de corecție a imaginii sunt punctele forte ale monitorului Iiyama MA901U.

- Maxim: 2048x1536 @ 60Hz
- Dot pitch: 0.25mm
- Standarde: TCO 99
- Diagonală vizibilă: 18"
- Frecvența orizontală: 96KHz
- Greutate: 22Kg
- Adâncime: 450mm
- Înălțime: 445.5mm
- Lățime: 456.5mm
- Tratare ecran: ARAS
- Tehnologia folosită: Diamondtron NF

Nota finală 8.725

Nu mințim poporu' cu... monitoru'!



Powered by:





Bucuresti, Bd. Maresal Averescu nr. 8-10
Tel/Fax: 021-224.03.33/224.02.38



K Tech Electronics

Bucuresti:

*Sos. Stefan cel Mare nr. 54, tel: 211.70.90
*B-dul Kogalniceanu nr. 10, tel:310.11.65
*Sos. Pantelimon nr. 93, tel:250.16.12
*Calea Dorobanti nr. 116-122, tel:231.86.33
*Bd. Corneliu Coposu nr. 3-5, tel:326.73.63
*Calea Mosilor nr 292, tel:211.17.66



DEPOZITUL DE CALCULATOARE®

Bucuresti (1) - Stirbei Voda nr. 172, tel: 021-221.73.77 stirbei@depozituldecalculatoare.ro
Bucuresti (2) - Bd. Decebal nr. 18, tel: 021-326.57.33 decebal@depozituldecalculatoare.ro
Bucuresti (3) - Ion Mihalache 109, tel: 021-224.18.70 mihalache109@depozituldecalculatoare.ro
Bucuresti (4) - Stefan cel Mare 22 stefancelmare@depozituldecalculatoare.ro
Brasov - Str. Lunga nr. 54, tel: 0268-470.019 brasov@depozituldecalculatoare.ro
Calarasi - Str. Bucuresti bl. 10, parter, tel: 0242-333.624 calarasi@depozituldecalculatoare.ro
Pitesti - Str. Republicii nr. 162-164, tel: 0248-610.070 pitesti@depozituldecalculatoare.ro

LG Flatron F900P
Probleme de luminozitate



339.5$ DC/UltraPro - 021-221.73.77/ 021-211.70.90 - www.itshop.ro/www.ultrapro.ro

CE OFERĂ?
Destinat segmentului high-end, F900P este un monitor care oferă utilizatorului mufe BNC destinate plăcilor video profesionale şi un refresh de 85Hz disponibil în rezoluţia maximă de 1600x1200 pixeli.

DOTĂRI
LG F900P vine dotat cu toate facilităţile demne de un monitor profesional: soft de calibrare a culorilor, mufe BNC, hub USB cu 4 porturi. Pe CD-ul de instalare se găseşte manualul în format pdf, iar în cutia monitorului se găseşte un scurt ghid de instalare plus toate cablurile necesare funcţionării monitorului.

DE CE DA?
Spre deosebire de fratele său mai mic F900B, nu prezintă erori de geometrie în colţurile imaginii, aceasta având nevoie de mici ajustări totuşi pentru o afişare corectă. OSD-ul permite modificarea a foarte mulţi parametri, precum geometria in colţurile imaginii, setarea temperaturii de culoare independent pentru fiecare canal de culoare. Tratarea ARAS (Anti-Reflexiv Anti-Static) a ecranului recomandă monitorul folosirii îndelungate.

DE CE NU?
Contrastul şi luminozitatea sunt setabile în plaje foarte mici, iar focalizarea nu este foarte reuşită toate acestea creând impresia unei imagini mai întunecate în colţul stânga jos al monitorului.

CONCLUZIE
Deşi face parte din segmentul high-end LG-ului Flatron F900P îi lipseşte calitatea imaginii afişate de monitoare precum Sony E430.

- Maxim: 1600x1200 @ 85Hz
- Dot pitch: 0.24mm
- Standarde: TCO 99
- Diagonală vizibilă: 18"
- Frecvenţa orizontală: 110KHz
- Greutate: 24.0Kg
- Adâncime: 473mm
- Înălţime: 474mm
- Lăţime: 467mm
- Tratare ecran: ARAS
- Tehnologia folosită: Flatron

Nota finală 8.700

Philips 109B4
Geometrie şi convergenţă bune



301$ Tornado/Altas Computer - 021-206.77.40/ 021-230.22.65- www.tornado.ro/www.atlascomputer.ro

CE OFERĂ?
Un monitor plat construit în tehnologie Shadow Mask cu rezoluţie maximă de 1920x1440 pixeli şi frecvenţă orizontală de 97KHz. Philips 109B4 respectă ultimele norme de ergonomie în vigoare.

DOTĂRI
Pe lângă manualul de utilizare şi cablurile de conectare Philips livrează şi un CD cu driveri şi varianta electronică a manualului monitorului.

DE CE DA?
Geometria monitorului a fost printre cele mai bune din testul nostru, imaginea neavând nevoie de ajustări suplimentare. Convergenţa nu poate fi setată din OSD, dar erorile sunt minime. Lizibilitatea textului de dimensiuni mici este bună pe toată suprafaţa ecranului. Focalizarea imaginii are probleme la marginile ecranului. Şi culorile sunt mai şterse în acea zonă. La testul de screen regulation Philips 109B4 a fost unul dintre cele mai bune monitoare din testul nostru.

DE CE NU?
Efectul Moiré este accentuat şi poate fi reglat din OSD cu preţul unei deprecieri a calităţii imaginii. Focalizarea are probleme mici în centrul ecranului, dar se accentuează spre margini. Uniformitatea culorilor nu este punctul forte al acestui monitor, spre dreapta imaginea fiind puţin mai întunecată.

CONCLUZIE
Calitatea construcţiei şi performanţele peste medie recomandă Philips 109B4 pentru uzul la birou şi acasă. Este alegerea noastra pentru clasa din care face parte.

- Maxim: 1920x1440 @ 65Hz
- Dot pitch: 0.25mm
- Standarde: TCO 99
- Diagonală vizibilă: 18"
- Frecvenţa orizontală: 97KHz
- Greutate: 21.3Kg
- Adâncime: 449mm
- Înălţime: 447mm
- Lăţime: 440mm
- Tratare ecran: AG, AS, AR
- Tehnologia folosită: Shadow Mask

Nota finală 8.688

Daewoo 905D
Performanţe fără ecran plat



190$ ProCA - 021-323.82.00 - www.proca.ro

CE OFERĂ?
Monitor cu tub CRT clasic ce oferă o rezoluţie maximă de 1600x1200 pixeli la 75Hz.

DOTĂRI
Dotările lui Daewoo 905D sunt cele necesare instalării şi utilizării fără probleme, incluzând cablurile de alimentare şi cel de date plus un manual cu specificaţiile tehnice. OSD-ul este controlat prin intermediul a cinci butoane, printre funcţiile oferite de acesta se numără şi reglarea liniarităţii verticale împreună cu cea orizontală şi modificarea focus-ului.

DE CE DA?
Erorile de convergenţă nu sunt detectabile cu ochiul liber. Strălucirea şi contrastul permit afişarea unei imagini luminoase şi clare pe toată suprafaţa ecranului. Uniformitatea stratului de fosfor ne-a surprins plăcut, fiind una dintre cele mai bune din test. Culorile afişate de monitor în WindowsXP au fost foarte plăcute, activităţi precum navigarea pe INTERNET sau lucrul cu aplicaţii tip office fiind parcă destinate acestui monitor.

DE CE NU?
La capitolul geometrie, Daewoo 905D nu mai este aşa de strălucit, erorile depistate cu Nokia Monitor Test fiind destul de mari, cercurile având o formă eliptică spre exemplu. Focalizarea monitorului, deşi reglabilă din OSD suferă de probleme serioase în toate colţurile ecranului.

CONCLUZIE
Monitorul de la Daewoo, deşi nu oferă tub plat, are performanţe rezonabile fiind recomandat în special pentru folosirea la birou.

- Maxim: 1600x1200 @ 75Hz
- Dot pitch: 0.25mm
- Standarde: TCO 99
- Diagonală vizibilă: 18"
- Frecvenţa orizontală: 95KHz
- Greutate: 19Kg
- Adâncime: 464.5mm
- Înălţime: 475.5mm
- Lăţime: 466mm
- Tratare ecran: Anti-static
- Tehnologia folosită: Shadow Mask

Nota finală 8.475



THIS SUPERMODEL DOESN'T ASK FOR MUCH

It doesn't need to. Its stats make it stand out-like an ultra-thin profile, exceptional brightness, and minimal weight. It's also energy-conscious and easy to use.







AOC LM520A 15"



Ultra PRO Computers



Bucureşti
- Calea Moşilor nr. 292 bl. 38, Tel. 021.211.17.66
- Str. George Enescu (P-ța Lahovari), nr 36-42 Tel.: 021 210 07 98

Magazin UltraPRO — Distributie zonala — Service Center

BUCURESTI, Sos. Stefan cel Mare nr. 54, Tel.: 021-211.70.90; B-dul N. Titulescu nr. 64, Tel.: 021-222.20.36; Bd Regina Elisabeta nr. 30, Tel.: 021-310.11.65; Bd. Ştirbei Vodă nr. 162, Tel.:021-212.65.02 ; Bd Corneliu Coposu nr. 3-5, Bl. 101, Tel.:021-326.73.63; Calea Dorobanţi nr. 116-122, Bl. 6, Tel.:021-231.86.33; Sos. Pantelimon nr. 93, Tel.: 021-250.16.12; Bd. Alexandru Obregia 18, Tel.: 021-460.31.13; **BRASOV**, Bd. 15 Noiembrie nr. 37, Tel.: 0268-47.22.88; Bd. Republicii nr. 15, Tel: 0268.410.420; **CONSTANTA**, Bd. Ferdinand Nr. 89A, Bl. Ar1, Tel.: 0241-615.000; Ştefan cel Mare nr. 67, Tel.: 0241-522.030; Bd. Tomis nr. 97, Tel.: 0241-552.637; **CRAIOVA**, Bd. Al. I. Cuza bl. 10C, Tel.: 0251-421.010; **IASI**, Str. Banu nr. 8, Tel.: 0232-266.343, **PITESTI**, Bd Republicii Bl. G1 (Casa Cartii), Tel.: 0248-223,728; **TIMISOARA**, Piata Marasti 1-2, Tel.: 0256-430.599.

K Tech Electronics, Bucuresti, Calea Grivitei 397, Tel.: 01-22.44.535

Benq V991

Imagine clară şi detaliată



205.7$ Tornado - 021-206.77.40 www.tornado.ro

CE OFERĂ?

Un monitor convenţional de 19" cu diagonală vizibilă de 18" ce oferă o rezoluţie maximă de 1600x1200 la 75Hz. Ecranul este tratat anti-static, anti-reflexiv şi anti-glare.

DOTĂRI

Pe lângă cablurile de alimentare şi de date mai este livrat manualul de utilizare şi certificatul de garanţie în mai multe limbi (inclusiv limba română).

DE CE DA?

Convergenţa acestui monitor este bună în centrul imaginii, marginile ecranului prezentându-se puţin mai slab. Focalizarea nu este perfectă dar este uniformă pe toată suprafaţa ecranului. Lizibilitatea textului de dimensiuni mici este foarte bună datorită focalizării şi convergenţei bune.

DE CE NU?

Contrastul imaginii este prea slab, lucru care duce la afişarea unei imagini mai întunecate. Prin setarea acestuia la maxim se obţine o imagine mai bună. Uniformitatea culorilor are cel mai mult de suferit în partea dreaptă a ecranului unde imaginea este mai întunecată. Geometria imaginii este medie, cercurile din Nokia Monitor având un aspect uşor alungit. Forma ecranului nu este plată, ceea ce duce la o geometrie inferioară monitoarelor cu tub plat.

CONCLUZIE

Calităţile relativ bune ale imaginii şi ergonomia sunt aspectele care îl recomandă pe Benq V991.

- Maxim: 1600x1200 @ 75Hz
- Dot pitch: 0.25mm
- Standarde: TCO 99
- Diagonală vizibilă: 18"
- Frecvenţa orizontală: 98KHz
- Greutate: 20Kg
- Adâncime: 463mm
- Înălţime: 466mm
- Lăţime: 454mm
- Tratare ecran: AR, AS, AG
- Tehnologia folosită: -

Nota finală 8.450

LG Flatron F900B

Convergenţă medie pe tub Flatron



307.4$ DC/UltraPro - 021-221.73.77/ 021-211.70.90 - www.itshop.ro/www.ultrapro.ro

CE OFERĂ?

Bazat pe tehnologia Flatron, monitorul F900B este destinat pieţei middle-end, caracteristicile tehnice ale acestuia, respectiv rezoluţia maximă de 1600x1200 pixeli la 75Hz şi dot pitch de 0.24 mm, confirmând şi ele categoria din care face parte.

DOTĂRI

Monitorul de la LG este un model cu dotări bune, lansat recent. De menţionat este hub-ul USB şi prezenţa lui E-Color pe CD-ul cu driveri, elemente regăsite de obicei în clasa high-end. Manualul de instalare conţine în câteva foi toate detaliile necesare unei instalări facile a acestuia.

DE CE DA?

Monitorul oferă o imagine satisfăcătoare din punct de vedere al geometriei, imaginea apărând puţin strâmbă în colţul stânga sus al ecranului, contrastul şi luminozitatea putând fi reglate în plaje destul de înguste. Textul de dimensiuni mici este lizibil la rezoluţii superioare. CD-ul cu driveri oferit de LG este o iniţiativă care ar trebui urmată şi de alţi producători, iar hub-ul USB este un bonus binevenit.

DE CE NU?

Deşi controlabilă din OSD, convergenţa suferă de erori vizibile pe verticală, iar focalizarea imaginii nu se face corect în special în colţul dreapta jos al ecranului.

CONCLUZIE

LG Flatron F900B oferă performanţe medii, calitate a imaginii satisfăcătoare şi dotări bune pentru un preţ semi-competitiv.

- Maxim: 1600x1200 @ 75Hz
- Dot pitch: 0.24mm
- Standarde: TCO 99
- Diagonală vizibilă: 18"
- Frecvenţa orizontală: 98KHz
- Greutate: 23.5Kg
- Adâncime: 473mm
- Înălţime: 474mm
- Lăţime: 467mm
- Tratare ecran: ARAS
- Tehnologia folosită: Flatron

Nota finală 8.400

Samtron 96P

Geometrie slabă



205$ ProCA - 021-323.82.00 - www.proca.ro

CE OFERĂ?

O rezoluţie ergonomică de 1280x1024 pixeli la un refresh vertical de 85Hz şi o rezoluţie maximă de 1600x1200 pixeli. Ecranul este tratat antistatic şi respectă cele mai recente norme de ergonomie.

DOTĂRI

Pachetul monitorului conţine cablurile necesare instalării acestuia, certificatul de garanţie, manualul de utilizare şi CD-ul de instalare. OSD-ul permite corectarea geometriei pentru colţurile imaginii şi selectarea voltajului semnalului de intrare.

DE CE DA?

Contrastul şi strălucirea pot fi setate pentru a obţine o imagine clară şi luminoasă. Focalizarea monitorului poate fi setată din OSD. Citirea textului de dimensiuni reduse se poate face fără probleme şi în colţurile imaginii. Culorile afişate sunt odihnitoare şi după folosirea îndelungată a monitorului.

DE CE NU?

Geometria imaginii suferă de erori care nu pot fi corectate din OSD, lucru care a făcut ca acest monitor să afişeze o imagine ondulată în colţuri, iar elementele de control din Nokia Monitor Test au fost deformate puternic. Efectul Moiré este vizibil pe imagini uniforme. Focalizarea suferă puţin în fiecare colţ.

CONCLUZIE

Deşi Samtron 96P nu are ecran plat, poate fi considerat o alegere bună pentru un monitor de birou. Preţul îl recomandă ca o soluţie foarte accesibilă pentru această clasă.

- Maxim: 1600x1200 @ 75Hz
- Dot pitch: 0.22mm
- Standarde: TCO 99
- Diagonală vizibilă: 18"
- Frecvenţa orizontală: 96KHz
- Greutate: 20.0Kg
- Adâncime: 454mm
- Înălţime: 455mm
- Lăţime: 440mm
- Tratare ecran: Anti-Static
- Tehnologia folosită: Shadow Mask

Nota finală 8.363

MAXview

Simfonia Culorilor



Te invitam sa descoperi o lume noua, digitala, in care culorile sa imbina armonios, fiecare pixel respectind constiincios notele pentru a reda, impreuna cu ceilalti, piesa.

Pentru ca fiecare monitor MAXview reprezinta o orchestra, iar noi te invitam pe tine, dirijorul, sa o conduci...

Monitoarele MAXview: 15' - PH570; 17' - PH776, P776 (Flat)

FIT DISTRIBUTION

Perfectly FIT for all your IT needs

Str. Lt. Av. Marcel Andreescu nr. 29, Bucuresti
Tel: (021)231.09.22; 231.09.23; Fax: (021)231.09.20
e-mail:sales@fit.com.ro; www.fit.com.ro



LITEON 1996PNST
Imagine satisfăcătoare



220$ Alliance Computers - 021-410.79.10
www.alliancecomputers.ro

CE OFERĂ?
O rezoluţie maximă de 1600x1200 pixeli la un refresh vertical de 65Hz prin folosirea unui tub construit în tehnologie Shadow Mask. Liteon 1996PNST respectă standardul TCO99.

DOTĂRI
În pachetul monitorului se află manualul de utilizare, cabluri de alimentare şi de date. Meniul OSD permite selectarea temperaturii de culoare dintre valorile predefinite de 9300K şi 6500K sau poate fi ajustată pentru fiecare canal RGB în parte.

DE CE DA?
Geometria imaginii se încadrează în limitele normale ale monitoarelor cu ecran care nu este perfect plat, cercurile desenate în Nokia Monitor Test având o formă uşor alungită. Focalizarea imaginii este aproape uniformă pe toată suprafaţa ecranului, cea mai bună imagine fiind obţinută în centrul ecranului.

DE CE NU?
Convergenţa imaginii înregistrează erori în centrul ecranului. Efectul Moiré este vizibil şi deranjant pe un fond deschis. Contrastul imaginii este prea slab, lucru care face ca imaginea să pară destul de ştearsă. Lizibilitatea textului nu este foarte bună în partea dreaptă a ecranului. Uniformitatea culorilor este punctul slab al acestui monitor, în partea dreaptă imaginea fiind mai închisă la culoare decât în rest.

CONCLUZIE
Liteon 1996PNST este un monitor cu performanţe medii care oferă la un preţ atractiv unele funcţii avansate de corecţie a imaginii precum controlul Moiré şi temperatura culorilor.

- Maxim: **1600x1200 @ 75Hz**
- Dot pitch: **0.26mm**
- Standarde: **TCO 99**
- Diagonală vizibilă: **18"**
- Frecvenţa orizontală: **96KHz**
- Greutate: **20.0Kg**
- Adâncime: **464mm**
- Înălţime: **466mm**
- Lăţime: **455mm**
- Tratare ecran: **ASAR**
- Tehnologia folosită: **Shadow Mask**

Nota finală 8.250

Orion 9E926BT9
Focalizare slabă



197$ FIT Distribution - 021-231.09.22
www.fit.com.ro

CE OFERĂ?
Un tub catodic construit în tehnologia Invar Shadow Mask ce respectă normele de ergonomie TCO99 şi poate afişa o imagine cu rezoluţia maximă de 1600x1200 pixeli la un refresh vertical de 75Hz.

DOTĂRI
Monitorul vine cu piciorul deja montat, lucru care ajută foarte mult la instalare. În cutie mai găsim cablurile de alimentare şi de date plus un manual de utilizare care furnizează şi specificaţiile tehnice ale monitorului. OSD-ul permite corectarea efectului Moiré precum şi ajustarea geometriei colţurilor ecranului.

DE CE DA?
Orion 9E926BT9 respectă ultimele norme de ergonomie, TCO99. Suprafaţa ecranului este tratată anti-static şi anti-refrexiv. Tehnologia Invar Shadow Mask menţine calitatea imaginii şi după durate lungi de funcţionare.

DE CE NU?
Orion nu furnizează un monitor cu ecran plat, lucru care are un impact negativ asupra geometriei imaginii. Erorile de convergenţă sunt prezente şi în mijlocul ecranului, spre margine atingând valori destul de mari. Focalizarea imaginii este slabă spre marginile ecranului, pe centru încadrându-se în limite normale. Contrastul slab creează impresia unei imagini neclare şi întunecate.

CONCLUZIE
Per total, deşi nu s-a situat în fruntea plutonului, Orion 9E926BT9 respectă ultimele norme de ergonomie şi oferă un ecran tratat anti-static şi anti-reflexiv.

- Maxim: **1600x1200 @ 75Hz**
- Dot pitch: **0.26mm**
- Standarde: **TCO 99**
- Diagonală vizibilă: **18"**
- Frecvenţa orizontală: **96KHz**
- Greutate: **21.0Kg**
- Adâncime: **480mm**
- Înălţime: **482mm**
- Lăţime: **458mm**
- Tratare ecran: **ARAS**
- Tehnologia folosită: **Invar Shadow Mask**

Nota finală 8.013

KTC 9002FD
Preţ şi performanţe scăzute



208.5$ Quartz - 021-410.99.48
www.quartz.ro

CE OFERĂ?
Un monitor de 19" cu preţ redus care oferă o rezoluţie maximă de 1600x1200 pixeli la un refresh vertical de 75Hz. Tubul lui KTC 9002FD este construit în tehnologie Shadow Mask cu un dot pitch de 0.25mm. Normele de ergonomie suportate se rezumă la TCO95.

DOTĂRI
KTC livrează monitorul său împachetat cu toate accesoriile necesare instalării acestuia. Nu găsim totuşi dotări mai răsărite ca hub USB, intrări BNC sau CD-ul de instalare cu software de calibrare a culorilor.

DE CE DA?
Contrastul şi luminozitatea pot fi reglate după dorinţele utilizatorului. OSD-ul este uşor accesibil prin cele patru butoane aflate pe masca frontală a monitorului, timpul de acomodare cu structura meniului fiind foarte mic.

DE CE NU?
Principala problemă a monitorului de la KTC o reprezintă liniaritatea orizontală care nu poate fi reglată din OSD. Acest lucru face ca imaginea în partea dreaptă a ecranului să fie lăţită, un efect foarte vizibil şi deranjant în acelaşi timp. Geometria are şi ea de suferit, oricât am încercat nu am putut să facem imaginea dreaptă pe toată suprafaţa ecranului. Efectul Moiré este deranjant şi nu poate fi corectat din OSD decât cu preţul obţinerii unei imagini neclare.

CONCLUZIE
KTC oferă prin 9002FD un monitor cu un preţ imbatabil dar în detrimentul calităţii imaginii.

- Maxim: **1600x1200 @ 75 Hz**
- Dot pitch: **0.25mm**
- Standarde: **TCO 95**
- Diagonală vizibilă: **18"**
- Frecvenţa orizontală: **95KHz**
- Greutate: **21.5Kg**
- Adâncime: **440mm**
- Înălţime: **470mm**
- Lăţime: **480mm**
- Tratare ecran: **Anti-reflexiv**
- Tehnologia folosită: **Shadow Mask**

Nota finală 7.888



	Sony CPD-E430	Samsung SyncMaster 959NF	Philips 109P4	Samsung SyncMaster 957MB	Hitachi CM721F	Iiyama MA901U	LG Flatron F900P
Producător	Sony	Samsung	Philips	Samsung	Hitachi	Iiyama	LG
Distribuitor	UltraPro	Deck/Best Computers	Tornado	Deck	MGT	Viami/Best Computers	Ultra Pro/DC
Garanţie	3 ani	3 ani	3 ani	3 ani	3 ani	3 ani	3 ani
Preţ	497.6$	324.1EUR	427$	275.1EUR	350EUR	359$	339.5$
Detalii tehnice							
Dot pitch	0.24mm	0.24mm	0.24mm	0.20mm	0.20mm	0.25mm	0.24mm
Rezoluţie max.	1920x1440 @ 66Hz	2048x1536 @ 71Hz	1920x1440 @ 77Hz	2048x1536 @ 62Hz	1600x1200 @ 79Hz	2048x1536 @ 62Hz	1600x1200 @ 91Hz
Rezoluţie lucru	1280x1024 @ 93Hz	1280x1024 @ 107Hz	1280x1024 @ 108Hz	1280x1024 @ 93Hz	1280x1024 @ 92Hz	1280x1024 @ 93Hz	1280x1024 @ 107Hz
Frecvenţă oriz.	96KHz	110KHz	111KHz	96KHz	95KHz	96KHz	110KHz
Performanţă	9.080	9.580	9.580	9.580	9.170	9.170	9.080
Dot pitch	9	9.5	9.5	10	10	9	9
Rezoluţie max.	9.75	10	9.75	10	9	10	9
Frecvenţă oriz.	8.5	9.25	9.5	8.5	8.5	8.5	9.25
Calitate imagine	9.270	8.880	8.790	8.810	8.790	8.560	8.420
Geometrie	9.5	8.25	8.75	8.25	9	9	9
Convergenţă	9.5	9.25	8.5	8.75	9	8.75	9
Focalizare	9.5	9.25	8.5	9.25	9	8.25	8
Culori	9	8.75	9.25	8.75	8.5	8.5	8.25
Contrast/luminozitate	9.5	9.25	9.25	8.5	8.5	8.75	7.5
Moiré	8.5	9	8.5	9.75	8.5	8.5	8
Lizibilitate text	9	9	8.75	9	9	8	9
Puritatea imaginii	9.25	8.25	9	8.5	8.5	8.5	8
Dotări	8.380	8.880	9.130	8.880	8.250	8.380	9.250
Tratare ecran/Standarde	8.75	8.75	8.75	8.75	8.5	8.75	9
Altele	8	9	9.5	9	8	8	9.5
Nota finală	9.125	9.088	9.063	9.025	8.850	8.725	8.700

Observaţie: În textul de prezentare al monitoarelor, refreshul maxim menţionat este cel standard, accesibil în mod obişnuit în Windows. Refreshul la o anumită rezoluţie din tabel este refreshul maxim ce poate fi obţinut de un monitor. Acesta se calculează împărţind refreshul orizontal al monitorului la numărul de linii de la rezoluţia utilizată (refresh pentru 1600 x 1200 la un monitor de 100KHz este de 100.000 / 1.200 = 83 Hz)



	Philips 109B4	Daewoo 905D	Benq V991	LG Flatron F900B	Samtron 96P	LITEON 1996PNST	Orion 9E926BT9	KTC 9002FD
Producător	Philips	Daewoo	Benq	LG	Samtron	LITEON	Orion	KTC
Distribuitor	Atlas Computer/Tornado	ProCA	Tornado	UltraPro/DC	ProCA	Alliance Computers	FIT Distribution	Quartz
Garanţie	3 ani	3 ani	3 ani	3 ani	3 ani	3 ani	3 ani	3 ani
Preţ	301$	190$	205.7$	307.4$	205$	220$	197$	208.5$
Detalii tehnice								
Dot pitch	0.25mm	0.25mm	0.25mm	0.24mm	0.22mm	0.26mm	0.26mm	0.25mm
Rezoluţie max.	1920x1440 @ 67Hz	1600x1200 @ 79Hz	1600x1200 x 81Hz	1600x1200 @ 81Hz	1600x1200 @ 80Hz	1600x1200 @ 80Hz	1600x1200 @ 80Hz	1600x1200 @ 79 Hz
Rezoluţie lucru	1280 x 1024 @ 94Hz	1280 x 1024 @ 92Hz	1280 x 1024 @ 95Hz	1280 x 1024 @ 95Hz	1280 x 1024 @ 93Hz	1280 x 1024 @ 93Hz	1280 x 1024 @ 93Hz	1280 x 1024 @ 92 Hz
Frecvenţă oriz.	97KHz	95KHz	98KHz	98KHz	96KHz	96KHz	96KHz	95KHz
Performanţă	9.250	8.830	8.920	8.920	8.920	8.830	8.830	8.830
Dot pitch	9.25	9	9	9	9.25	9	9	9
Rezoluţie max.	9.75	9	9	9	9	9	9	9
Frecvenţă oriz.	8.75	8.5	8.75	8.75	8.5	8.5	8.5	8.5
Calitate imagine	8.440	8.350	8.270	8.040	8.100	8.080	7.630	7.560
Geometrie	9	8.25	8.25	8	8	8.25	7.5	7
Convergenţă	8.75	8.5	8.75	8	8	7.5	7.5	8.25
Focalizare	8.25	8	8.5	8	8.5	8.5	8	8
Culori	8.25	8.5	8	8	7.75	8.5	7	7
Contrast/luminozitate	8.5	8.5	8	7.5	8.5	7.5	7.5	8.25
Moiré	8	9	7.5	8	7.5	7.5	7.5	7
Lizibilitate text	8.25	7.5	8.5	9	8.5	8.5	8	7.5
Puritatea imaginii	8	8.75	8.25	8	8.25	8	8.5	7.5
Dotări	8.500	8.130	8.130	9.000	8.250	7.500	7.880	7.000
Tratare ecran/Standarde	8.5	8.75	8.75	9	8.5	8	8.75	7
Altele	8.5	7.5	7.5	9	8	7	7	7
Nota finală	8.688	8.475	8.450	8.400	8.363	8.250	8.013	7.888

CUMPARA CARCASA PC-ULUI TAU

Deciziile eronate care stau la baza alegerii unei carcase pentru PC se bazează pe considerente estetice sau financiare. Citind paginile următoare veţi vedea de ce trebuie să ne ferim la alegerea unei carcase.

TOATĂ LUMEA ESTE DE ACORD că stilul fiecărei carcase trebuie să servească scopului în care este folosită, deci nu există un fel de carcasă care să satisfacă pe toată lumea. În momentul de faţă, cea mai mare cotă de piaţă o deţin carcasele midi-tower, care oferă suficiente sloturi de expansiune şi spaţiu suficient pentru majoritatea utilizatorilor.

TENDINŢE

Construcţia unei carcase este apreciată în primul rând din punct de vedere al materialelor folosite. Folosirea unor materiale mai subţiri este primul lucru pe care îl fac producătorii pentru a scădea costurile, în detrimentul calităţii generale a carcasei. Modul de asamblare variază şi el în funcţie de materialul folosit pentru construcţie. Carcasele de aluminiu sunt asamblate prin nituire, sudarea făcându-se prea greu în comparaţie cu oţelul.

În ultimul timp producătorii de carcase au introdus şine pentru fixarea dispozitivelor de 5.25", lucru util în momentul în care deţinem mai multe carcase şi înlocuim des unităţi optice spre exemplu. Una dintre doleanţele întâlnite din ce în ce mai des este şi disponibilitatea de conectare a dispozitivelor USB, Firewire, căşti direct din panoul frontal al carcasei.

CONSTRUCŢIE

La achiziţionarea unei carcase trebuie avut în vedere mărimea şi numărul dispozitivelor care vor fi instalate. În funcţie de acestea se poate decide achiziţionarea unei carcase big-tower care oferă mai multe sloturi de expansiune de 5.25" şi mai multe locuri pentru instalarea harddisk-urilor în RAID. De asemenea, aşezarea sursei de alimentare trebuie sa fie orizontală, nu verticală pentru a nu încurca ventilaţia procesorului.



Pentru a avea un sistem stabil, toate componentele ar trebui să ruleze la temperaturi cât mai scăzute, lucru posibil prin instalarea mai multor ventilatoare care să creeze un ciclu de circulaţie a aerului în interiorul carcasei. Ideea de bază este de a introduce aer rece prim masca frontală, ca apoi acesta să fie scos prin spatele carcasei. Acoperirea fantelor din faţa carcasei cu mască de plastic atrage mai mulţi cumpărători dar dăunează circulaţiei aerului.

Multe carcase sunt livrate cu ventilatoare în spatele carcasei sau cu locuri pentru fixarea acestora. Printre facilităţile pentru instalarea mai uşoară a componentelor se numără şi panoul plăcii de bază detaşabil sau carcasa de montare a harddisk-urilor detaşabilă.

SURSA DE ALIMENTARE, SUFLETUL PC-ULUI

În era procesoarelor care se apropie de consumul de putere astronomic de 100W, alegerea sursei de alimentare este cel mai important lucru pentru asigurarea stabilităţii sistemului. Mulţi utilizatori cred că achiziţionarea unei surse cât mai mari îi scuteşte de orice probleme. Nimic mai greşit. Sursa de alimentare trebuie privită ca mai multe surse independente care asigură curent fiecare pentru anumite categorii de consumatori. Categoriile sunt +3.3V, +5V şi +12V. Puterea maximă a unei surse este dată de suma produselor dintre categoriile amintite şi curentul maxim care poate fi livrat de sursă pentru acestea.

Procesoarele din generaţia Pentium III rulau la o tensiune de 5V, însă generaţia Pentium 4 şi AthlonXP se alimentează la o tensiune de 12V. Multe surse actuale sunt bazate pe un design mai vechi care nu poate livra destul curent pentru ieşirea de 12V, lucru care poate duce la resetarea sistemului spre exemplu în momentul în care procesorul consumă mai multă putere decât i se poate livra. De asemenea şi ventilatoarele, harddisk-urile şi unele plăci video se alimentează de la 12V, ceea ce creşte consumul de curent. De aceea instalarea a mai multe ventilatoare poate cauza mai multe probleme de stabilitate decât poate crea un procesor mai cald cu 5-10 grade. Sursele care asigură un curent de doar 15A pe ieşirea de 12V nu permit conectarea mai multor harddisk-uri deoarece consumul de putere poate creşte foarte mult în funcţie de încărcarea procesorului şi a celorlalte componente.

CRITERII DE EVALUARE

Uşurinţa instalării carcasei urmăreşte aspecte precum panou detaşabil al plăcii de bază, carcasă pentru montarea harddisk-urilor detaşabilă, panoul lateral detaşabil cu uşurinţă sau spaţiu pentru ventilatoare suplimentare. Procentajul alocat de noi uşurinţei instalării este de 15%.

Construcţia presupune margini netede pentru a nu ne răni în timpul instalării de componente şi cât mai puţine părţi de plastic care se pot rupe accidental. Construcţia contează la nota finală cu 20%.

Expandabilitatea presupune prezenţa mai multor sloturi de 5.24", de 3.5" interne şi externe. Sloturile externe contează cu 10% şi cele interne tot cu 10%. De asemenea, cel puţin trei lăcaşe pentru instalarea de ventilatoare suplimentare sunt ideale. Ponderea ventilatoarelor este de 10%.

Curentul furnizat pe intrarea de 12V pontează cu 15%.

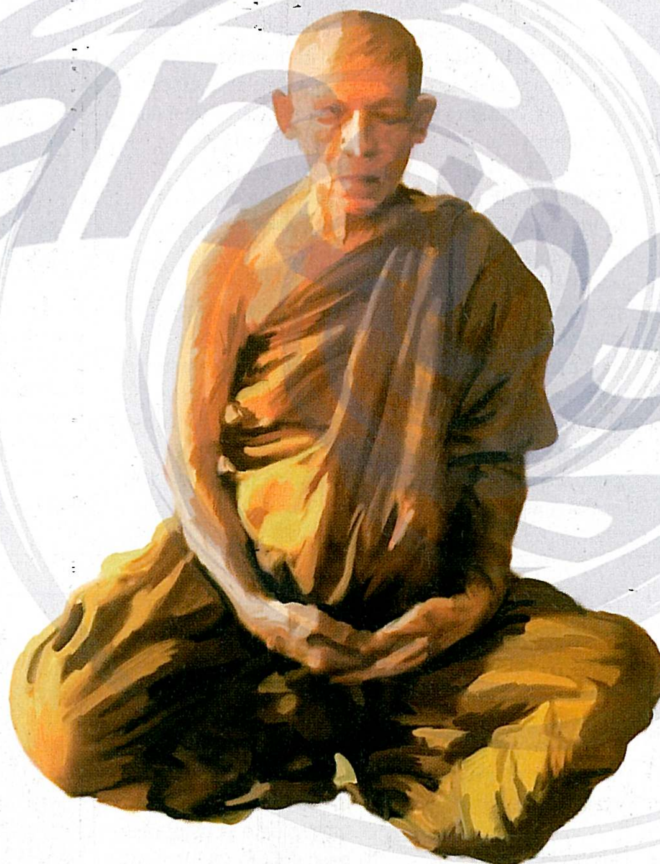
Aspectul este ultimul criteriu de evaluare însă importanţa sa în momentul achiziţionării este mult mai mare. Aspectul aduce 20% din nota finală.

CONCLUZIE

Alegerea carcasei pentru PC afectează stabilitatea sistemului, dacă este făcută eronat, dar aspectul acesteia poate atrage invidia prietenilor. Astfel rolul carcasei este minimizat în continuare de cumpărători, alegerea după criterii de aspect putând duce la cumpărarea "lupului sub blană de oaie".

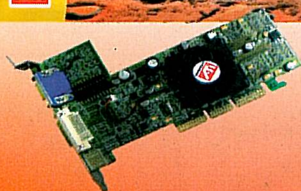
Ionut Popa

Transcend sau calea către Nirvana în tehnologie



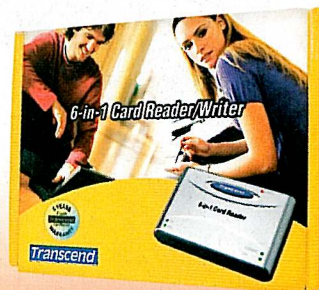
pentru ca produsele Transcend sunt ultima treapta spre **"your confident efuture"**.
www.pro.ro

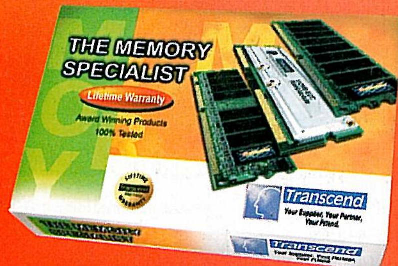












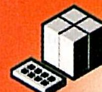






Transcend
Your Supplier, Your Partner, Your Friend.

Value added distributor



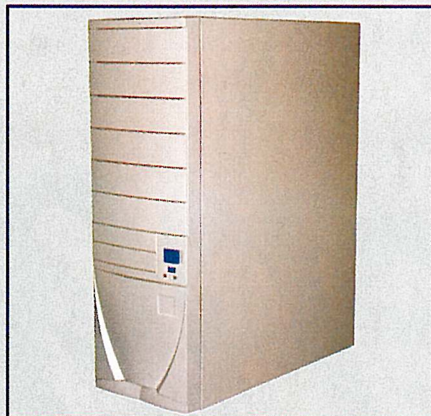
ProVision
IT DISTRIBUTION
Build your confident efuture

parteneri autorizaţi:
Elektroweigl - Cluj, tel: 064/433.715,
Warpnet Computers - Suceava, tel: 030/522.419

p-ţa Alba Iulia, nr 8, bl I7, sc 3, et 2, ap 50-52, sector 3, Bucureşti, 70700 România, tel: (+4 01) 321.1568, fax: (+4 01) 323.6570, www.pro.ro, provision@pro.ro

A214

Expandabilitate de nivel înalt



39$ Ultra Pro

021-211.70.90 - www.ultrapro.ro

CE OFERĂ?

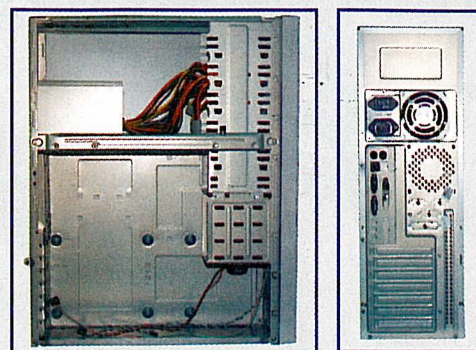
Formatul big-tower permite conectarea a 6 dispozitive 5.25" externe. A214 dispune de două lăcașe pentru montarea ventilatoarelor de 80mm.

CONSTRUCȚIE ȘI INSTALARE

Carcasa este destul de aerisită, lucru care permite accesul ușor la diversele componente deși panoul plăcii de bază nu este detașabil. Majoritatea marginilor carcasei sunt îndoite pentru a preveni tăierea accidentală. Intern se pot monta până la 4 dispozitive de 3.5". Carcasa este livrată împreună cu șuruburile pentru montarea tuturor dispozitivelor și cu cablul de alimentare. Deși nu este cea mai grea carcasă din test, construcția ei este destul de solidă.

CONCLUZIE

Pentru folosirea în servere entry level expandabilitatea este foarte bună dar este recomandată o sursă care furnizează mai mult curent pe ieșirea de 12V.

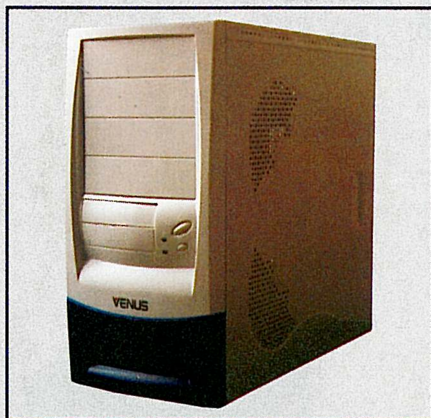


- Greutate: **8.2Kg**
- Înălțime: **506mm**
- Lățime: **172mm**
- Adâncime: **414mm**
- Putere sursă: **400W**
- Curent 12V: **15A/18A**
- Ventilatoare/locuri: **0/2**
- Sloturi 5.25" externe: **6**
- Sloturi 3.5" interne: **4**
- Panou MB detașabil: **Nu**
- Șine de montare: **Nu**
- HDD detașabil: **Nu**

Nota finală 9.038

ANS-46-4JA Venus

Aspect Venusian



22$ Romsoft

021-224.03.33 - www.romsoft.ro

CE OFERĂ?

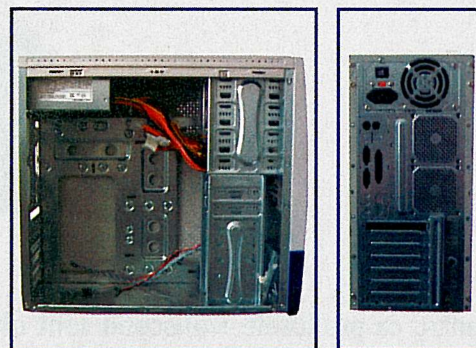
Cu un design atrăgător și cu multiple opțiuni de expandabilitate, prin prezența a 7 lăcașe interne de 3.5", ANS-46-4JA Venus este o carcasă reușită.

CONSTRUCȚIE ȘI INSTALARE

Deși carcasa nu este livrată cu nici un ventilator, există posibilitatea montării a 4 sisteme de răcire. Ventilarea bună a carcasei este ajutată și de existența fantelor în masca frontală. Marginile carcasei sunt destul de bine netezite și previn rănirea accidentală în momentul instalării de componente. Un minus îl reprezintă sursa de 350W care furnizează doar 12A pentru tensiunea de 12V. Unele dificultăți au fost întâmpinate la montarea panoului lateral. Aspectul general al carcasei este unul plăcut.

CONCLUZIE

Deși există multe opțiuni de expandabilitate, acestea nu pot fi valorificate fără cumpărarea unei surse care să furnizeze curenți mai mari pe 12V.

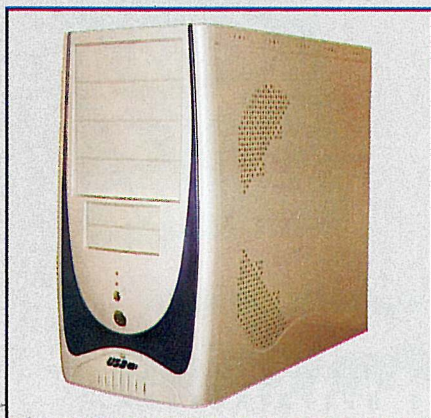


- Greutate: **4.85Kg**
- Înălțime: **417mm**
- Lățime: **199mm**
- Adâncime: **454mm**
- Putere sursă: **350W**
- Curent 12V: **12A**
- Ventilatoare/locuri: **0/4**
- Sloturi 5.25" externe: **4**
- Sloturi 3.5" interne: **7**
- Panou MB detașabil: **Nu**
- Șine de montare: **Nu**
- HDD detașabil: **Nu**

Nota finală 9.050

ANS-60-4JA

Construcție robustă



27.76$ Romsoft

021-224.03.33 - www.romsoft.ro

CE OFERĂ?

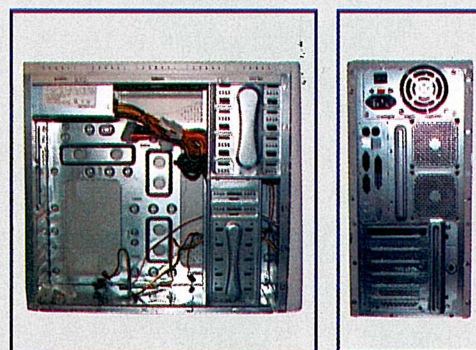
În spatele numelui criptic se ascunde o carcasă spațioasă, cu multiple lăcașe pentru ventilatoare și conectori USB pe panoul frontal, mascați de o ușiță rabatabilă.

CONSTRUCȚIE ȘI INSTALARE

ANS-60-4JA dă impresia unei carcase solide în detrimentul aspectului nu foarte modern. În interior găsim loc pentru 4 ventilatoare și nu mai puțin de 7 dispozive de 3.5". Majoritatea marginilor sunt netezite pentru prevenirea rănirii accidentale. Problema curentului de 12V mic nu este străină nici de ANS-60-4JA, lucru care face aproape imposibilă instalarea unui procesor foarte puternic și a unei matrici RAID.

CONCLUZIE

Ergonomia carcasei este excelentă, punctul slab fiind sursa de alimentare.

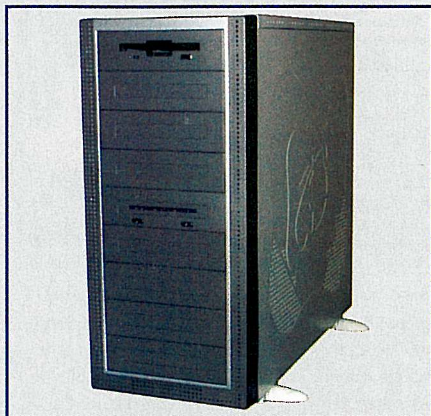


- Greutate: **6.45Kg**
- Înălțime: **445mm**
- Lățime: **184mm**
- Adâncime: **475mm**
- Putere sursă: **350W**
- Curent 12V: **12A**
- Ventilatoare/locuri: **0/4**
- Sloturi 5.25" externe: **4**
- Sloturi 3.5" interne: **7**
- Panou MB detașabil: **Nu**
- Șine de montare: **Nu**
- HDD detașabil: **Nu**

Nota finală 8.975

ANS 46688JA

Aspect futurist

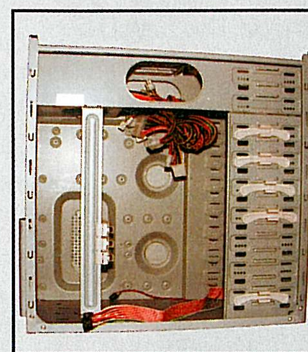


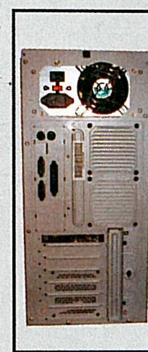
40$ **Depozitul de Calculatoare**
021-221.73.77 - www.itshop.ro

CE OFERĂ?
ANS oferă prin 46688JA o carcasă cu aspect deosebit și cu posibilitatea de montare a până la 8 dispozitive externe de 5.25".

CONSTRUCȚIE ȘI INSTALARE
ANS 46688JA face parte din categoria carcaselor făcute să îți sară în ochi prin ledurile poziționate pe masca frontală care se sting și se aprind pe rând lăsând o impresie foarte plăcută. Sursa de 400W este dotată cu 2 ventilatoare pentru o răcire mai bună. Posibilitățile de conectare a unităților de 5.25" și 3.5" sunt exemplare. Marginile carcasei sunt bine rotunjite pentru a preveni rănirea accidentală. Carcasa este dotată cu picioare de susținere.

CONCLUZIE
Posibilitățile mărite de expandabilitate și aspectul futurist al carcasei o recomandă celor mai nonconformiști utilizatori. Prețul este foarte bun pentru facilitățile oferite.





- Greutate: **7Kg**
- Înălțime: **440mm**
- Lățime: **205mm**
- Adâncime: **465mm**
- Putere sursă: **400W**
- Curent 12V: **15A**
- Ventilatoare/locuri: **0/4**
- Sloturi 5.25" externe: **8**
- Sloturi 3.5" interne: **5**
- Panou MB detașabil: **Nu**
- Șine de montare: **Da**
- HDD detașabil: **Nu**

Nota finală 9.375

BT4401

Montare pe șine

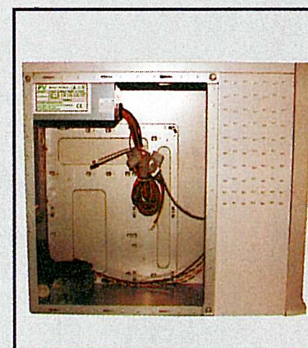


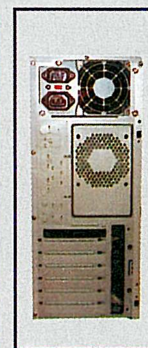
24.28$ **Romsoft**
021-224.03.33 - www.romsoft.ro

CE OFERĂ?
BT4401 este o carcasă cu un design clasic ce oferă suficient spațiu de manevră și un dispozitiv modern de fixare a dispozitivelor de 5.25" prin șine.

CONSTRUCȚIE ȘI INSTALARE
Deși inițial accesul la dispozitivele interne pare blocat de prezența unei plăci amovibile în partea din față a carcasei, dispozitivul de montare prin șine facilitează instalarea unităților optice și a harddisk-urilor. În carcasă sunt disponibile trei lăcașe pentru montarea de ventilatoare. Sursa de alimentarea are o putere maximă de 350W și poate furniza curent maxim de 12A pe ieșirea de 12V. Aspectul carcasei nu este unul foarte reușit dar nici nu este deranjant.

CONCLUZIE
Instalarea diverselor componente în carcasa BT4401 nu pune probleme, fapt care i-a adus o notă mare la capitolul construcție, problema cea mare fiind sursa de alimentare.





- Greutate: **5.35Kg**
- Înălțime: **440mm**
- Lățime: **169mm**
- Adâncime: **457mm**
- Putere sursă: **350W**
- Curent 12V: **12A**
- Ventilatoare/locuri: **0/3**
- Sloturi 5.25" externe: **4**
- Sloturi 3.5" interne: **4**
- Panou MB detașabil: **Nu**
- Șine de montare: **Da**
- HDD detașabil: **Da**

Nota finală 8.950

BT4503B-058

Panou frontal dotat

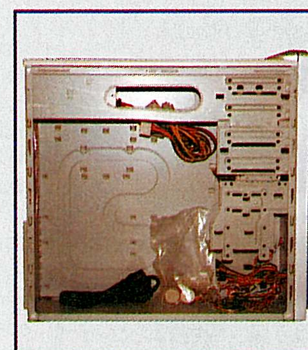


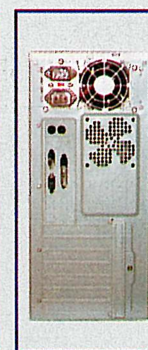
35$ **Noaa Computers**
021-242.96.83 - www.noaa.ro

CE OFERĂ?
BT4503B-058 este o carcasă solidă cu dotări normale pentru carcasele miditower care se prezintă cu un panou frontal detașabil.

CONSTRUCȚIE ȘI INSTALARE
Pentru detașarea panoului lateral este nevoie de scoaterea măștii frontale urmat de înlăturarea panoului de deasupra carcasei. Toate aceste operații deși sunt destul de anevoioase nu necesită prezența unei șurubelnițe. Pe panoul frontal al carcasei se găsesc în spatele unei ușițe 2 conectori USB, 2 audio și unul Firewire pentru conectarea facilă a diverselor componente compatibile cu cele două interfețe.

CONCLUZIE
Panoul frontal cu diverși conectori și sistemul de deschidere al panoului lateral fac din BT4503B-058 o opțiune viabilă pentru majoritatea utilizatorilor.



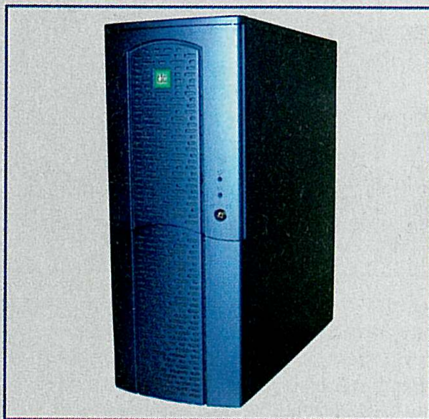


- Greutate: **7Kg**
- Înălțime: **435mm**
- Lățime: **184mm**
- Adâncime: **457mm**
- Putere sursă: **350W**
- Curent 12V: **12A**
- Ventilatoare/locuri: **0/3**
- Sloturi 5.25" externe: **4**
- Sloturi 3.5" interne: **4**
- Panou MB detașabil: **Nu**
- Șine de montare: **Nu**
- HDD detașabil: **Nu**

Nota finală 8.900

Chieftec Matrix TX-BD

Solid și ergonomic



94$ Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77 - www.itshop.ro

CE OFERĂ?
Chieftec oferă prin Matrix o carcasă cu aspect exterior plăcut și construcție ergonomică ce ține seama de cele mai noi tendințe în domeniu.

CONSTRUCȚIE ȘI INSTALARE
Instalarea sau scoaterea diverselor componente ale carcasei se fac foarte ușor datorită sistemului de șine cu care este dotat Matrix, iar cele până la 6 unități de 3.25" dispun de lăcașe detașabile. Panoul lateral și cel frontal sunt dotate cu sistem de închidere cu cheie. În panoul lateral se află montat un ventilator pentru răcirea componentelor din carcasă. Sursa este dotată cu monitorizare hardware.

CONCLUZIE
Calitatea și ergonomia carcaselor Chieftec se regăsesc în Matrix TX-BD făcând din ea un accesoriu râvnit de orice utilizator. Prețul relativ ridicat este justificat de oferta generoasă.





- Greutate: **16Kg**
- Înălțime: **540mm**
- Lățime: **205mm**
- Adâncime: **470mm**
- Putere sursă: **360W**
- Curent 12V: **17A**
- Ventilatoare/locuri: **1/5**
- Sloturi 5.25" externe: **4**
- Sloturi 3.5" interne: **6**
- Panou MB detașabil: **Nu**
- Șine de montare: **Da**
- HDD detașabil: **Da**

Nota finală 9.825

Chieftec TL-01W

Construcție ergonomică



82$ Tape Computer
021-330.57.83 - www.tape.ro

CE OFERĂ?
Chieftec TL-01W este carcasă miditower robustă cântărind 16Kg, cu o ergonomie crescută datorită șinelor de montare, lăcașul harddisk-ului detașabil precum și panoul lateral cu dispozitiv de deschidere ușor de utilizat.

CONSTRUCȚIE ȘI INSTALARE
Deși spațiul intern disponibil nu se compară cu cel al unei carcase big-tower, acesta este folosit foarte bine și permite instalarea foarte ușoară a diferitelor componente. Este disponibil și un sistem de închidere cu cheie. Partea superioară a măștii frontale este detașabilă fără a recurge la șurubelniță. Marginile carcasei sunt netezite cu mare grijă. Toată suprafața carcasei este tratată împotriva descărcărilor electrostatice.

CONCLUZIE
Prin construcția solidă și ergonomia ridicată Chieftec TL-01W este recomandată utilizatorilor pretențioși.



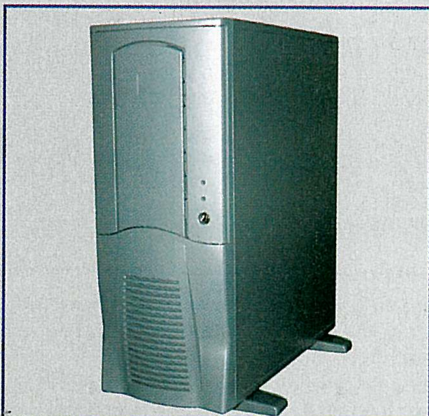


- Greutate: **16Kg**
- Înălțime: **465mm**
- Lățime: **208mm**
- Adâncime: **455mm**
- Putere sursă: **300W**
- Curent 12V: **13A**
- Ventilatoare/locuri: **0/2**
- Sloturi 5.25" externe: **3**
- Sloturi 3.5" interne: **2**
- Panou MB detașabil: **Nu**
- Șine de montare: **Da**
- HDD detașabil: **Da**

Nota finală 9.000

Chieftec TX-10B-D

Design impunător și expandabilitate

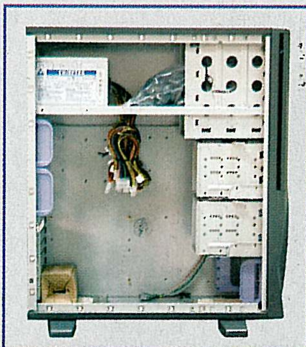


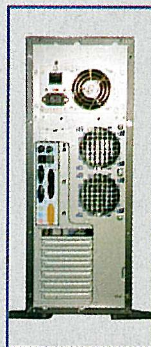
89$ Tape/Best Computers/UltraPro
021-330.57.83/021-345.55.05/021-211.70.09
www.tape.ro /www.bestcomputers.ro/www.ultrapro.ro

CE OFERĂ?
Deși este o carcasă miditower opțiunile de expandabilitate și ușurința în instalare le depășesc pe cele ale ale multor carcase bigtower.

CONSTRUCȚIE ȘI INSTALARE
Primul lucru care îl remarcăm la scoaterea din cutie este greutatea mare a carcasei datorată tablei groase din care este confecționată aceasta. Exceptând panoul plăcii de bază totul este detașabil, iar spațiul intern este foarte mare. Carcasa este dotată cu ușiță frontală dotată cu închizătoare precum și cu fante frontale pentru aerisire. Sursa de 360W oferă un curent maxim de 17A la o tensiune de 12V, mai mult decât suficient pentru montarea mai multor dispozitive optice sau matrici RAID.

CONCLUZIE
Ușurința instalării componentelor și construcția îngrijită recomandă puternic această "carcasă cu greutate".



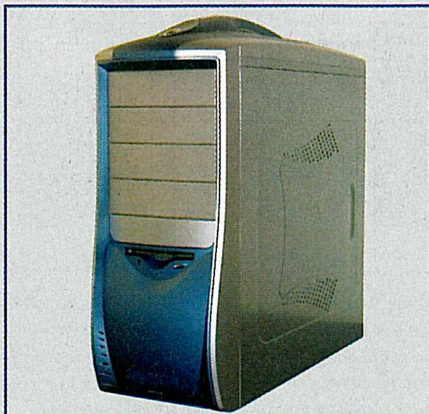


- Greutate: **16Kg**
- Înălțime: **522mm**
- Lățime: **205mm**
- Adâncime: **470mm**
- Putere sursă: **360W**
- Curent 12V: **17A**
- Ventilatoare/locuri: **0/4**
- Sloturi 3.5" externe: **4**
- Sloturi 3.5" interne: **6**
- Panou MB detașabil: **Nu**
- Șine de montare: **Da**
- HDD detașabil: **Da**

Nota finală 9.800

CX-5958ROGX

Aspect şi mobilitate

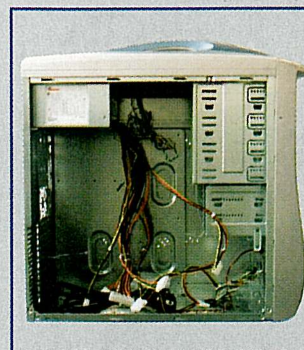


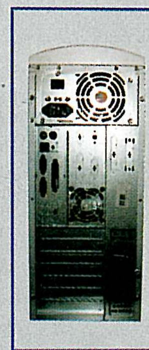
39$ Best Computers
021-345.55.05 - www.bestcompters.ro

CE OFERĂ?
CX-5958ROGX oferă un accesoriu exotic prin prezenţa unui mâner pentru susţinerea în momentul deplasării acesteia şi un design reuşit.

CONSTRUCŢIE ŞI INSTALARE
Primul lucru care iese în evidenţă la această carcasă este aspectul ei diferit de celelalte carcase prin amplasarea butoanelor de Power şi Reset în partea de sus a carcasei şi prezenţa unui mâner pentru transportarea uşoară. Carcasa oferă destul loc de manevră pentru instalarea componentelor. Un lucru inedit este amplasarea pe masca frontală a două porturi USB şi 2 audio mascate de o uşiţă protectoare. Sursa alimentează ieşirea de 12V cu un curent maxim de 15A, suficient pentru cerinţele unui sistem normal.

CONCLUZIE
Construcţia îngrijită a carcasei şi aspectul foarte reuşit fac din această carcasă un candidat puternic pentru primele locuri în test.



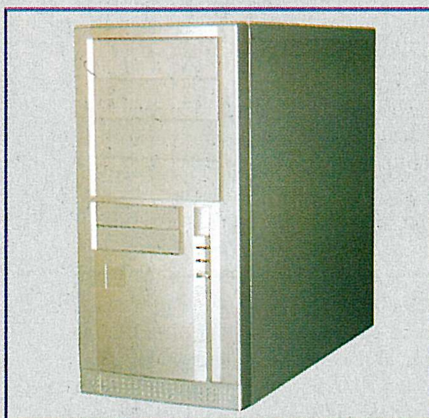


- Greutate: **4.7Kg**
- Înălţime: **410mm**
- Lăţime: **199mm**
- Adâncime: **427mm**
- Putere sursă: **350W**
- Curent 12V: **15A**
- Ventilatoare/locuri: **0/4**
- Sloturi 5.25" externe: **4**
- Sloturi 3.5" interne: **3**
- Panou MB detaşabil: **Nu**
- Şine de montare: **Nu**
- HDD detaşabil: **Nu**

Nota finală 9.250

Eagle AL-ATX 4305ETSL

Ideală... pentru overclocking

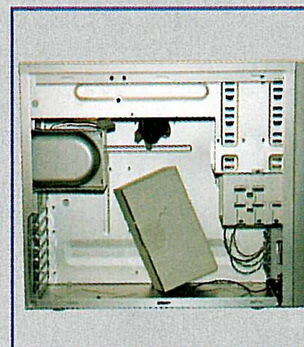


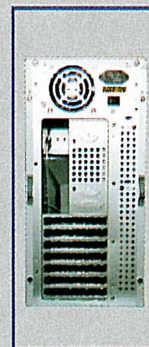
75$ Noaa Computers
021-242.96.83 - www.noaa.ro

CE OFERĂ?
O carcasă construită din aluminiu cu masca frontală confecţionată din plastic.

CONSTRUCŢIE ŞI INSTALARE
Proprietăţile foarte bune de disipare a căldurii ale aluminiului fac din Eagle AL-ATX 4305ETSL candidatul ideal pentru overclock-eri care au nevoie de o temperatură cât mai mică în interiorul carcasei. Panourile laterale sunt demontabile prin deşurubarea a doar 4 şuruburi mari pentru care nu avem nevoie de şurubelniţă. Marginile sunt îndoite corespunzător pentru protejarea împotriva zgârieturilor. Ventilatorul lateral montat sub sursă permite o mai bună ventilare a procesorului.

CONCLUZIE
Răcirea suplimentară a componentelor datorită ventilatorului suplimentar şi a construcţiei de aluminiu recomandă Eagle AL-ATX 4305ETSL.



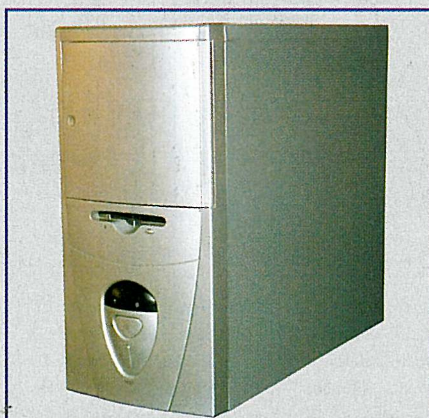


- Greutate: **3.1Kg**
- Înălţime: **419mm**
- Lăţime: **198mm**
- Adâncime: **484mm**
- Putere sursă: **350W**
- Curent 12V: **14A**
- Ventilatoare/locuri: **1/2**
- Sloturi 5.25" externe: **4**
- Sloturi 3.5" interne: **3**
- Panou MB detaşabil: **Nu**
- Şine de montare: **Nu**
- HDD detaşabil: **Nu**

Nota finală 9.138

Eagle AL-ATX 4366ETSL

Aluminiu şi panou dotat cu uşiţă

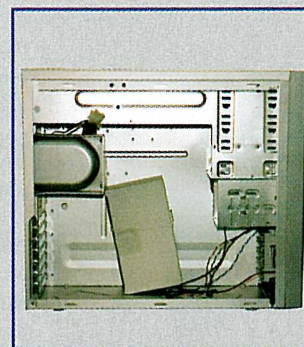


70$ Noaa Computers -
021-242.96.83 - www.noaa.ro

CE OFERĂ?
Eagle oferă prin AL-ATX 4366ETSL o carcasă din aluminiu care dispune de mască frontală din plastic dotată cu uşiţă pentru protecţia dispozitivelor de 5.25".

CONSTRUCŢIE ŞI INSTALARE
Fiind construită din aluminiu carcasa este deosebit de uşoară, lucru care permite transportarea cu uşurinţă. Panoul lateral se poate detaşa fără a face apel la şurubelniţă. Sub sursă este montaţ un ventilator care scoate din carcasă aerul cald de deasupra procesorului. Suprafaţa carcasei este bine şlefuită însă se poate zgâria foarte uşor. Marginile sunt bine rotunjite şi previn zgârieturile accidentale din timpul instalării componentelor.

CONCLUZIE
Fiind construită din aluminiu Eagle AL-ATX 4366ETSL este recomandată celor dornici de a avea cea mai nouă tehnologie în domeniul carcaselor.



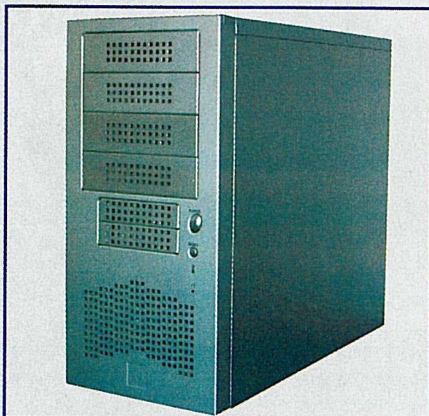


- Greutate: **3.2Kg**
- Înălţime: **430mm**
- Lăţime: **198mm**
- Adâncime: **495mm**
- Putere sursă: **350W**
- Curent 12V: **14A**
- Ventilatoare/locuri: **1/2**
- Sloturi 5.25" externe: **4**
- Sloturi 3.5" interne: **3**
- Panou MB detaşabil: **Nu**
- Şine de montare: **Nu**
- HDD detaşabil: **Nu**

Nota finală 9.338

Eagle AL-ATX4378ETSL

Ventilaţie foarte bună

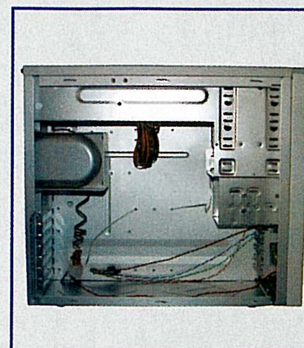


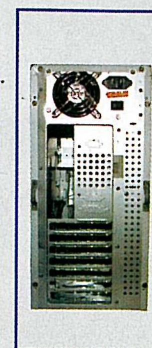
100$ **Best Computers/Noaa Computers**
021-345.55.05/021-242.96.83
www.bestcompters.ro/www.noaa.ro

CE OFERĂ?
Eagle oferă o carcasă construită în totalitate din aluminiu, ceea ce asigură un climat mai blând pentru toate componentele din sistem.

CONSTRUCŢIE ŞI INSTALARE
Avantajele folosirii aluminiului sunt greutatea mică a carcasei şi ventilarea mult mai bună datorită proprietăţilor aluminiului de disipare a căldurii. Dintre dezavantaje poate fi enumerată rezistenţa slabă la zgârieturi şi preţul ridicat. Carcasa celor de la Eagle vine cu un ventilator lateral deja instalat şi cu sursa beneficiind de monitorizare hardware. Marginile carcasei sunt excelent realizate iar masca frontală are numeroase fante de aerisire.

CONCLUZIE
Pentru pasionaţii overclocking-ului şi nu numai Eagle AL-ATX4378ETSL este un candidat perfect.





- Greutate: **3.1Kg**
- Înălţime: **433mm**
- Lăţime: **200mm**
- Adâncime: **481mm**
- Putere sursă: **350W**
- Curent 12V: **15A**
- Ventilatoare/locuri: **1/2**
- Sloturi 5.25" externe: **4**
- Sloturi 3.5" interne: **3**
- Panou MB detaşabil: **Nu**
- Şine de montare: **Nu**
- HDD detaşabil: **Nu**

Nota finală **9.125**

H313

Robusteţe mare şi 16A la 12V

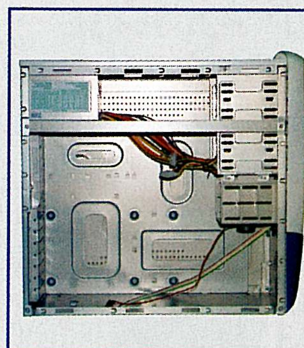


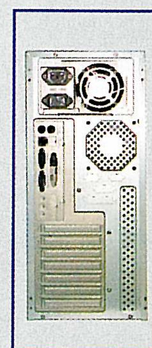
22$ **Ultra Pro**
021-211.70.90 - www.ultrapro.ro

CE OFERĂ?
H313 este o carcasă robustă şi spaţioasă cu multiple opţiuni de expandabilitate.

CONSTRUCŢIE ŞI INSTALARE
Spaţiul de manevră este mare şi permite instalarea cu uşurinţă a componentelor. Tabla din care este construită carcasa este destul de groasă, H313 fiind una dintre cele mai grele carcase din test. Marginile carcasei pun serios la încercare atenţia utilizatorului deoarece scoaterea panoului lateral se face cu mare dificultate. Deşi panoul plăcii de bază sau lăcaşul harddisk-ului nu sunt detaşabile pentru a facilita instalarea de componente, H313 este dotată cu o sursă de 350W care furnizează 16A la o tensiune de 12V, lucru care face posibilă instalarea mai multor dispozitive de stocare.

CONCLUZIE
Construcţia robustă şi aspectul plăcut fac din H313 o alegere bună.





- Greutate: **7.8Kg**
- Înălţime: **444mm**
- Lăţime: **189mm**
- Adâncime: **476mm**
- Putere sursă: **350W**
- Curent 12V: **16A**
- Ventilatoare/locuri: **0/2**
- Sloturi 5.25" externe: **4**
- Sloturi 3.5" interne: **3**
- Panou MB detaşabil: **Nu**
- Şine de montare: **Nu**
- HDD detaşabil: **Nu**

Nota finală **9.100**

VapoChill

Răcire extremă

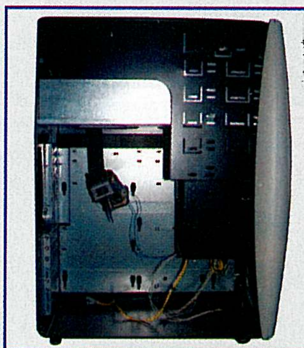


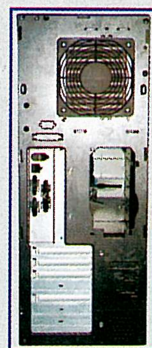
756$ **Tape Computer**
021-330.57.83 - www.tape.ro

CE OFERĂ?
VapoChill oferă o carcasă pentru platforme AMD şi INTEL cu un sistem de răcire al procesorului pe bază de accelerare termică.

CONSTRUCŢIE ŞI INSTALARE
VapoChill este puţin dezechilibrată prin plasarea sistemului de răcire în partea de sus a carcasei. Sistemul de răcire permite răcirea procesoarelor la temperaturi sub 0°C. Sursa de alimentare furnizează 460W şi are controlul turaţiei celor 2 ventilatoare pe care le deţine. Deşi plasarea sursei se face vertical ventilarea procesorului nu are de suferit datorită sistemului ingenios de răcire. Carcasa este protejată împotriva descărcărilor electromagnetice fiind tratată cu o vopsea specială.

CONCLUZIE
Sistemul de răcire foarte performant recomandă folosirea carcasei VapoChill pentru staţii de lucru unde procesorul este supus unui stres puternic.



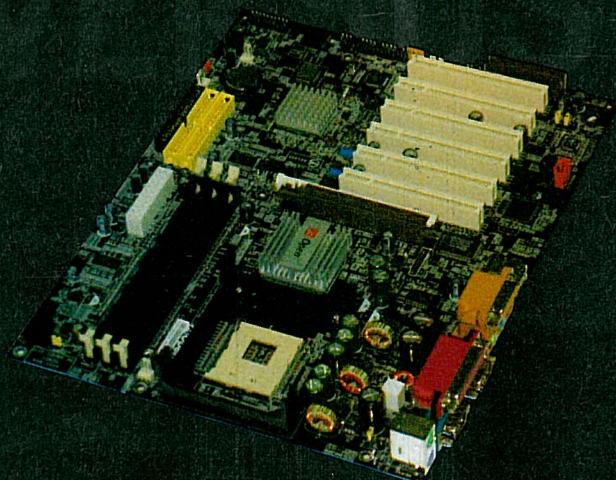


- Greutate: **20Kg**
- Înălţime: **550mm**
- Lăţime: **220mm**
- Adâncime: **430mm**
- Putere sursă: **460W**
- Curent 12V: **15A**
- Ventilatoare/locuri: **0/1**
- Sloturi 5.25" externe: **3**
- Sloturi 3.5" interne: **2**
- Panou MB detaşabil: **Nu**
- Şine de montare: **Nu**
- HDD detaşabil: **Nu**

Nota finală **9.213**

	Matrix TX-BD	TX-10B-D	46688JA	AL-ATX 4366ETSL	CX-5958ROGX	VapoChill	AL-ATX 4305ETSL	AL-ATX4378ETSL
Producător	Chieftec	Chieftec	ANS	Eagle	-	VapoChill	Eagle	Eagle
Preţ	94$	89$	40$	70$	39$	756$	75$	100$
Detalii tehnice								
Putere sursă	360W	360W	400W	350W	350W	460W	350W	350W
Curent 12V	17A	17A	15A	14A	15A	15A	14A	15A
Ventilatoare	1/5	0/4	0/4	1/2	0/4	0/1	1/2	1/2
5.25" externe	4	4	8	4	4	3	4	4
3.5" interne	6	6	5	3	3	2	3	3
3.5" externe	1	2	1	1	2	1	2	2
MB detaşabilă	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Fante frontale	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Da
Şine montare	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
HDD detaşabil	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Sursă orizontală	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da
Material construcţie	Oţel	Oţel	Oţel	Aluminiu	Oţel	Oţel	Aluminiu	Aluminiu
Note teste								
Curent 12V	10	10	9	8.75	9	9	8.75	9
Răcire	10	9.75	9.75	9.5	9.75	10	9.5	9.5
Sloturi externe	9.5	9.5	10	9.5	9.5	9	9.5	9.5
Sloturi interne	9.75	9.75	9.5	9	9	8	9	9
Instalare	10	10	9	8.5	8.5	8.75	8.5	8.5
Construcţie	10	10	9	10	9	9.5	10	10
Aspect	9.5	9.5	9.75	9.75	10	9.75	8.75	8.5
Nota finală	9.825	9.800	9.375	9.338	9.250	9.213	9.138	9.125

	H313	46-4JA Venus	A214	TL-01W	60-4JA	BT4401	BT4503B-058
Producător	-	ANS	-	Chieftec	ANS	-	-
Preţ	22$	22$	39$	82$	27.76$	24.28$	35$
Detalii tehnice							
Putere sursă	350W	350W	400W	300W	350W	350W	350W
Curent 12V	16A	12A	15A	13A	12A	12A	12A
Ventilatoare	0/2	0/4	0/2	0/2	0/2	0/3	0/3
5.25" externe	4	4	6	3	4	4	4
3.5" interne	3	7	4	2	7	4	4
3.5" externe	2	2	2	1	2	2	2
MB detaşabilă	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Fante frontale	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Şine montare	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Da	Nu
HDD detaşabil	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Da	Nu
Sursă orizontală	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Material construcţie	Oţel	Oţel	Oţel	Oţel	Oţel	Oţel	Oţel
Note teste							
Curent 12V	9.5	8	9	8.5	8	8	8
Răcire	9	9.75	9	9	9	9.5	9.5
Sloturi externe	9.5	9.5	10	9	9.5	9.5	9.5
Sloturi interne	9	10	9.25	8	10	9.25	9.25
Instalare	8.5	8.5	8.75	9.5	8.5	9.5	8.5
Construcţie	9	9	9	9.5	9	9	8.75
Aspect	9.25	9.25	8.75	9	9.25	8.5	9.25
Nota finală	9.100	9.050	9.038	9.000	8.975	8.950	8.900

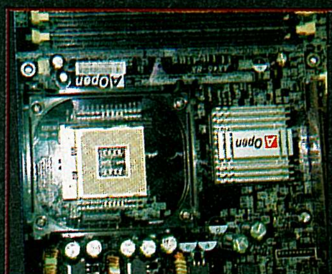


Aopen AK45-8X

80$ Performanțe la preț redus

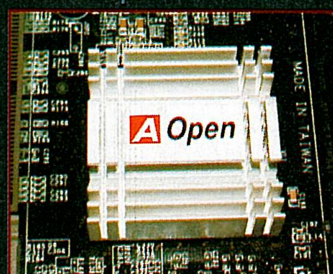
Distribuitor: Quartz • Tel.: 021-410.99.48 • Web: www.quartz.ro

Socket



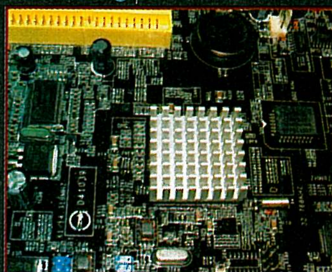
Procesorul se simte înghesuit pe această placă

Răcire chipset



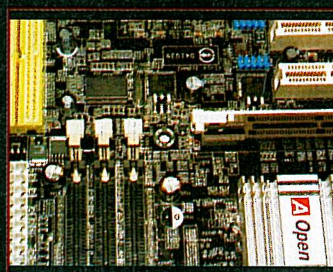
Răcire pasivă de dimensiuni mici

Southbridge



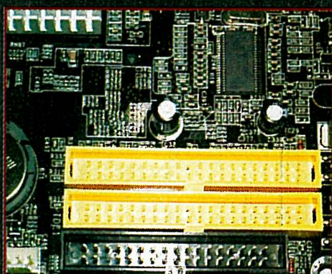
Răcire pasivă și pentru Southbridge

DIMM-uri



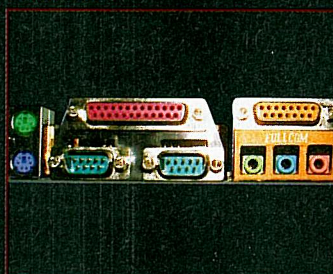
Slot AGP prea aproape de memorie

IDE



Conectorii IDE sunt așezați foarte apropiați

Conectori



Un tablou deja clasic la majoritatea producătorilor

Performanțe jocuri: 1.014 • Performanțe sintetice: 0.982 • Dotări: 0.048 **2.044**

PERFORMANTA SI TEHNOLOGII

Intel păstrează stilul stabilității

PÂNĂ LA APARIȚIA CHIPSET-URILOR noi pentru Pentium 4 cu suport pentru memorie dual-channel, precum SiS655 și Intel Springdale, vom testa cele mai căutate chipset-uri la ora actuală: SiS648 și I845GE. În timp ce SiS oferă tehnologii noi precum AGP 8X și DDR400, Intel se concentrează pe performanță și dotări, la un preț accesibil. Aopen AK45-8X nu oferă nici o dotare în plus față de ceea ce suportă chipset-ul. În contrast cu Aopen, Albatron și-a dotat placa de bază cu Serial ATA, controller RAID de la Promise, Lan onboard precum și setări de overcloking pentru procesor.

NOI TEHNOLOGII

Principala îmbunătățire la GE față de I845E și I845G este suportul pentru memorie DDR333, deși acest lucru este posibil doar cu folosirea unui procesor cu bus-ul la 533MHz. Apariția așa de întârziată a suportului Intel pentru memorie DDR333 se datorează ratificării destul de târzie a acestui tip de memorie de către JEDEC, SiS 648 oferind deja suport pentru DDR400. De asemenea SiS oferă și suport pentru AGP 8X, interfață de care beneficiază plăcile video de ultimă generație de la ATI, NVIDIA și chiar SiS. SiS 648 este și primul chipset care oferă suport nativ pentru interfața Firewire. O îmbunătățire față de SiS 645DX este și creșterea vitezei de interconectare între Northbridge și Southbridge prin tehnologia MuTIOL care acum a ajuns la o viteză de 1GB/s (SiS 645DX avea 533MB/s).

CEI DOI CONCURENȚI

Aopen oferă placa sa la un preț scăzut, lucru posibil și datorită lipsei de dotări suplimentare. PCB-ul plăcii are culoarea neagră, layout-ul fiind destul de aerisit, singura problemă fiind plasarea DIMM-urilor de memorie prea aproape de slot-ul AGP. La ambele plăci mecanismul de retenție a slotului AGP este unul mult mai solid decât ce am văzut la celelalte plăci testate de noi. Albatron oferă un PCB de culoare albastră, specific tuturor liniilor de produse Albatron. Layout-ul este aglomerat, DIMM-urile sunt poziționate prea aproape de slotul AGP, iar conectorul suplimentar de 12V este foarte greu accesibil fiind plasat între mai multe condensatoare. Conectorul Serial ATA este plasat lângă slotul PCI numărul 4, lucru care face imposibilă montarea unei

Detalii tehnice

	Aopen	Albatron	Albatron
Model	AK45-8X	PX845GE Pro II	PX845PE Pro II
Chipset	SiS 648	I845GE	I845PE
FSB	533/400	667/533/400	533/400
Northbridge	SiS 648	Intel 82845GE	Intel 82845PE
Răcire northbridge	■	■	■
Southbridge	SiS 963	ICH4	ICH4
AGP	8X	4X	4X
PCI	6	6	6
CNR	1	0	0
Tip memorie	DDR400/333/266	DDR333/266	DDR333/266
Memorie maximă	3GB	2GB	2GB
Serial ATA	■	□	■
ATA	133/100/66	133/100/66	133/100/66
USB 2.0	4	6	6
Firewire	3	□	□
RAID	□	Promise FastTrack 376	Promise FastTrack 376
Audio onboard	AC'97 ALC650	AC'97 ALC650	AC'97 ALC650
LAN onboard	□	■	■

DE LA INTEL NOI DE LA SIS

şi vitezei în dauna noutăţii

plăci PCI când acest conector este ocupat.

PERFORMANŢE

La capitolul performanţe Albatron PX845GE PRO II a fost imbatabil. Diferenţa de performanţă în 3DMark 2001 SE a fost de 474 puncte, adică peste 5%. Singurul test în care Aopen AK45-8X a avut câştig de cauză a fost SiSoftware Sandra la testul Disk unde şi-a adjudecat locul 1 cu 867 de puncte avans. În jocuri diferenţele au fost minime: 6 frame-uri în Quake 3 şi doar 2 frame-uri în Serious Sam: Second Encounter.

OVERCLOKING

La capitolul overcloking, Albatron PX845GE PRO II stă mult mai bine decât Aopen AK45-8X, oferind posibilitatea de setare a parametrilor de funcţionare ai procesorului dar şi setări avansate pentru voltajul DIMM-urilor de memorie şi cea a slotului AGP. Şi multiplicatorul poate fi setat la cifra uluitoare de 50, iar frecvenţa de bus până la 248MHz ceea ce ar însemna o viteză a procesorului de 12.4GHz, mult peste ceea ce există în zilele noastre. De cealaltă parte se află Aopen cu AK45-8X care nu oferă decât posibilitatea de setare a frecvenţei de bus până la valoarea de 248MHz şi voltajul procesorului la 1.85V.

PERFORMANŢELE CU GRAFICĂ INTEGRATĂ

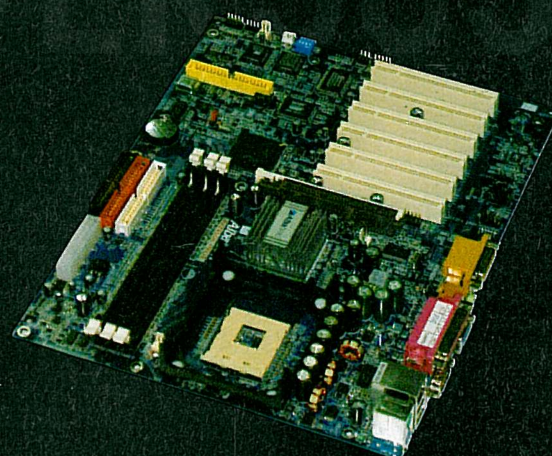
I845GE oferă grafică integrată prin chip-ul grafic Intel Video Graphics Extreme, care permite conform declaraţiilor Intel, performaţe de top în domeniul graficii 3D. Realitatea este cu totul alta. În Serious Sam la rezoluţia de 640x480 pixeli am obţinut 51.6 fps, iar în 1280x1024 pixeli cursorul se mişca în meniul principal cam o dată la 5 secunde. În Quake 3 Arena am obţinut 12.2 fps la 1600x1200. 3DMark a obţinut 3196 de puncte de la Intel Video Graphics Extreme, iar în rezoluţii superioare de peste 1280x1024 pixeli testul nu a rulat deloc.

CONCLUZIE

Dotările bogate şi prezenţa plăcii integrate recomandă din plin Albatron PX845GE PRO II pentru folosirea în sistemele buget redus, unde performanţele grafice sunt pe locul doi. Aopen AK45-8X este destinată sistemelor cu plăci video care suportă AGP 8X, performanţele fiind de top însă cu puţin sub cele ale plăcii Albatron.

Overclocking	AK45-8X	PX845GE Pro II	PX845PE Pro II
Modificare FSB	100-248MHz	100-248MHz	100-248MHz
Multiplicator	10-24X	8-50X	□
Voltaj procesor	1.1-1.85V	1.1-1.85V	1.1-1.85V
Voltaj AGP	□	1.5-1.6V	1.5-1.6V
Voltaj DIMM	□	2.5-2.8V	2.5-2.8V
Setări BIOS /jump/dip	■ ■ □	■ ■ ■	■ □ ■

Teste	AK45-8X	PX845GE Pro II	PX845PE Pro II
Quake 3 (640x480)	301	307.4	306.4
Serious Sam (640x480)	160.7	162.6	164
3DMark2001 SE (640)	9214	9688	9703
Sandra Memory Int.	2581	2576	2591
Sandra Memory Flt.	2581	2578	2591
Sandra Dhrystone	4575	4619	4588
Sandra Whetstone	2921	2954	2961
Sandra Disk	28541	27674	28042
PC Mark CPU	5838	5924	5899
PC Mark Memory	5305	5781	5825

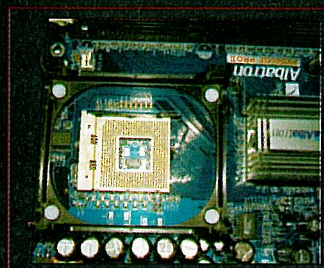


Albatron PX845GE Pro II

141.7$+TVA Dotări la mare preţ

Distribuitor: Spot • Tel.: 021-411.99.13 • Web: www.spot.ro

Socket



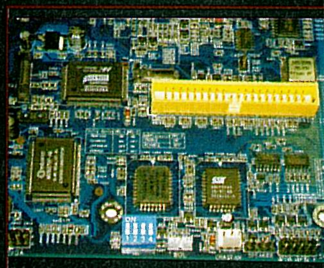
Condensatorii îngreunează accesul la procesor

Răcire chipset



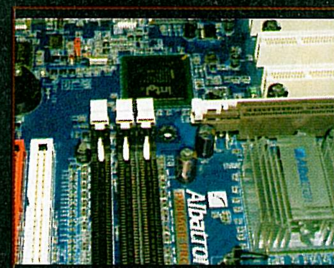
Răcire pasivă imprimată cu sigla Albatron

Conector RAID



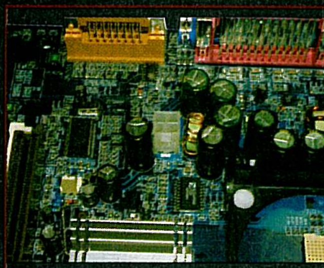
Conectorul RAID plasat ergonomic

DIMM-uri



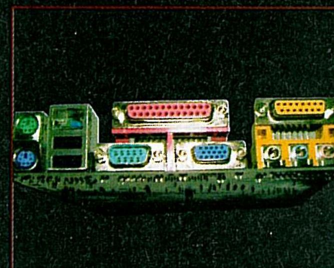
Vechiul conflict care se duce şi în zilele noastre cu portul AGP

Alimentare



Doar pentru persoane foarte îndemânatice

Conectori

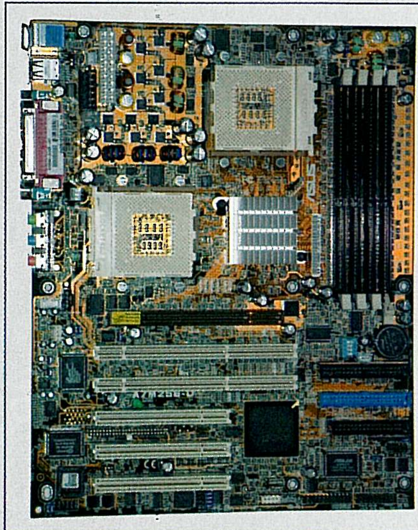


Conectorul VGA pentru grafică integrată

Performanţe jocuri: 1.041 • Performanţe sintetice: 1.000 • Dotări: 0.065 **2.107**

AMD ASUS **A7M266-D**

Unde sunt doi puterea creşte



SOLUŢIILE MULTIPROCESOR SUNT DESTINATE utilizatorilor care folosesc aplicaţii optimizate pentru astfel de platforme. În articolul următor vom afla diferenţele de performanţă în diferite aplicaţii între procesoarele Athlon MP 2200+, Pentium 4 2.4GHz şi Athlon XP 2600+.

SISTEMELE DE TEST

Platforma pentru procesoarele AMD Athlon MP 2200+ este placa de bază ASUS A7M266-D cu chipset AMD 762. Dotările sunt specifice platformelor high-end: PCI 64 biţi, AGP Pro, 4 USB 2.0. Posibilităţile de overclocking sunt aproape inexistente (prin simpla modificare a FSB-ului nu am reuşit să obţinem un sistem stabil şi performant) dar în general cei care cumpără platforme multi-procesor nu sunt interesaţi de acest domeniu. Montarea coolerelor este o operaţie dificil de realizat din cauza unui condensator foarte apropiat de socket-ul 1. După ce am pornit sistemul am avut surpriza să constatăm că nu se poate efectua etapa de boot cu FSB-ul setat la 133 MHz. Din fericire un update de BIOS a rezolvat această neplăcută problemă. Pentru procesorul Pentium 4 2.4GHz am folosit placa de bază ***Shuttle AS45GTR*** (chipset SiS 648) iar platforma pentru Athlon XP 2600+ alegerea noastră s-a oprit la ***Chaintech Zenith CT-7NJS*** (cu chipset nForce2).

DUAL PROCESOR DE LA AMD

Athlon MP 2200+ (oferit pentru acest test de firma Ultra Pro) este în esenţă un Athlon XP 2200+ ce are capacitatea de a lucra în sistem multiprocesor. O altă diferenţă vizibilă este lipsa micilor orificii dintre punţi. Acest lucru uşurează deblocarea multiplicatorului. Din păcate pentru doritorii de overclocking sporul de performanţă obţinut prin deblocare nu acoperă preţul mare ce trebuie plătit pentru acest model de procesoare.

PERFORMANŢE

Din grafice puteţi să remarcaţi eficienţa unui calculator dual-procesor în aplicaţiile optimizate pentru astfel de sisteme. Pentru testul de 3D Studio Max 5 (motor de randare Brazil 1.0.3) am randat la 1600x1200 scena mats_test_foetus_001.max iar pentru testul de Photoshop 7 am aplicat un efect Radial Blur (calitate: Best, blur method: Spin, amount: 100) asupra unei imagini tif de 18.6 MB. Testul de arhivare (3 imagini ale CD-urilor de Linux Red Hat 8.0 copiate pe HDD) a fost realizat cu WinAce 2.11. Encodarea wav în mp3 am realizat-o cu programul CDex.

CONCLUZIE

Dacă folosiţi în mod curent aplicaţii optimizate pentru multiprocesor (3DMax, Photoshop etc.) un sistem format din ASUS A7M266-D cu 2 procesoare Athlon MP 2200+ vă va fi de un real folos.

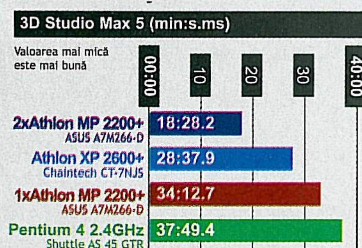
Liviu Marica

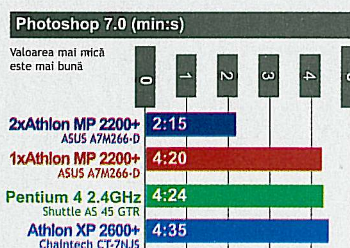
Detalii tehnice	
Chipset	AMD 762
FSB	266/200MHz
AGP/PCI/ISA	1 Pro/5/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	DDR266/200
Memorie maximă	3.5GB
USB 1.1	4/4
USB 2.0	4/4
Northbridge	AMD762
Southbridge	AMD768
ATA	ATA100/66/33
Audio	CMI8738
RAID	□
Extra	2 PCI de 64biţi
Overclocking	
Modificare FSB	100-200
Modificare multiplicator	□
Modificare voltaj	□
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	■/■/■
Dotări speciale:	□

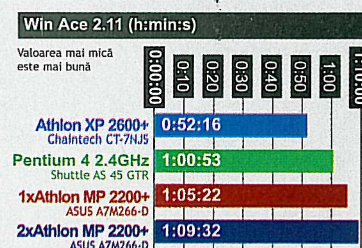
Teste		
Quake3	640x480	204.5
Serious Sam	640x480	144.7
3DMark2001SE	640x480	8106
SiSoft Sandra	Mem. Int.	1624
SiSoft Sandra	Mem. Float	1567
	CPU Dhrystone	9940
	CPU Whetstone	4969
	Disk	28057
PCMark2002	CPU	5115
	Memorie	2738
WinACE 2.11	1h:09min:32s	
CDex	204s	
3D Studio Max 5	18min:28.2s	
Photoshop 7	2min:15s	

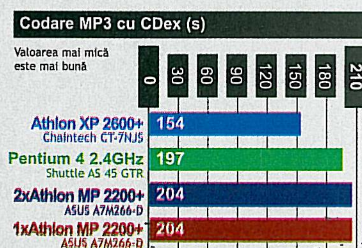
Evaluare (puncte)	
Performanţe jocuri	0.633
Performanţe sintetice	1.046
Dotări	0.064
Verdict	1.743

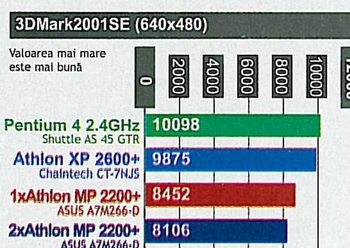
Contact	
Distribuitor	UltraPro
Telefon	021-211.70.90
Web	www.ultrapro.ro
Garanţie	2 ani

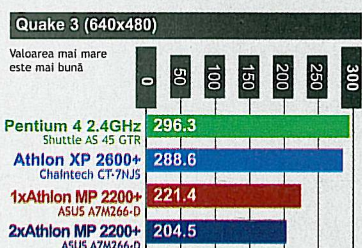












Cele 10 porunci ale Depozitului de Calculatoare

sa nu ravnesti la marfa altora,
ca n-ai motiv

sa nu furi,
ca oricum la noi sunt cele mai mici preturi

sa nu fii increzut,
desi vei avea cel mai bun calculator

sa nu iti faci calculator din bucati,
pentru ca noi le configuram cel mai bine

sa nu pierzi timpul cautand,
ca la noi gasesti de toate

sa nu te indoiesti de service-ul nostru,
ca avem cei mai buni specialisti

sa nu faci risipa,
ca la noi poti cumpara in rate

sa stai linistit,
ca ai garantie din belsug

sa fii fidel,
ca ai discount-uri mari

sa vii la noi,
ca suntem simpatici



DEPOZITUL DE CALCULATOARE

BUCURESTI ▸ Bd. Decebal 18 • 021-326 57 33 • decebal@depozituldecalculatoare.ro
BUCURESTI ▸ Stirbei Voda 172 • 021-221 73 77 • stirbei@depozituldecalculatoare.ro
BUCURESTI ▸ Ion Mihalache 109 • 021-224 18 70 • mihalache@depozituldecalculatoare.ro
BUCURESTI ▸ Stefan cel Mare 22 • 021-224 03 33 • stefancelmare@depozituldecalculatoare.ro
PITESTI ▸ Str. Republicii 162-164 • 0248 - 610 070 • pitesti@depozituldecalculatoare.ro
CALARASI ▸ Str. Bucuresti bl. 10, parter • 0242 - 333 624 • calarasi@depozituldecalculatoare.ro
BRASOV ▸ Str. Lunga nr.54 • 0268 - 470 019 • brasov@depozituldecalculatoare.ro

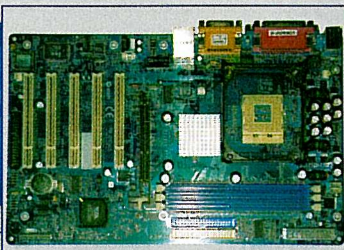


pentium 4 Shuttle AB48N
Dotări slabe

I845PE

4 TOP

Preţ 93.5$



Detalii tehnice		
Chipset	I845PE	
FSB	533/400MHz	
AGP/PCI/ISA	1/5/0	
AMR/CNR/ACR	0/0/0	
Tip memorie	DDR333/DDR266	
Memorie maximă	2GB (2 DIMM)	
USB 2.0	2/6	
Northbridge	845PE	
Southbridge	ICH4	
ATA	100/66/33	
Serial ATA	☐	
Audio	AC'97	
RAID	☐	
Extra	Lan Realtek	
Overclocking		
Modificare FSB	100-166 (pas 1MHz)	
Modificare multiplicator	8x - 50x	
Modificare voltaj	☐	
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	■/■/☐	
Dotări speciale: Suport Hyper-Threading, Setare asincronă a memoriei		
Teste		
Quake3	640x480	302.9
Serious Sam	640x480	163.8
3DMark2001SE	640x480	9693
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2566
SiSoft Sandra	Mem. Float	2567
	CPU Dhrystone	4487
	CPU Whetstone	2925
	Disk	27887
PCMark2002	CPU	5924
	Memorie	5692
Evaluare (puncte)		
Performanţe jocuri	1.040	
Performanţe sintetice	0.990	
Dotări	0.012	
Verdict	2.042	
Contact		
Distribuitor	ProCA/FIT Distribution	
Telefon	021-323.67.69/021-231.09.22	
Web	www.proca.ro/www.fit.com.ro	
Garanţie	24 luni	

TIPUL SOLUŢIEI
Este implementarea chipset-ului I845PE pentru Pentium 4 care aduce în plus suport pentru Hyper-Threading.

AVANTAJE OFERITE
Dotările de la Shuttle includ audio onboard prin chipset-ul AC'97, lan Realtek 8139, 2 porturi USB 2.0. Opţiunile BIOS-ului sunt foarte sărace, lipsind posibilitatea setării voltajului procesorului, ale slotului AGP sau cel al DIMM-urilor. Deşi în manual se specifică posibilitatea de modificare a multiplicatorului procesorului, în BIOS nu am găsit această opţiune în locul specificat de manual.

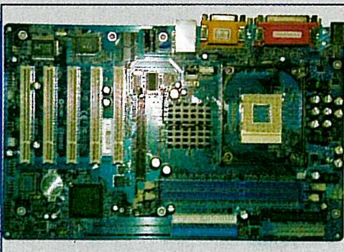
CONCLUZIE
Stabilitatea, suportul pentru memorie DDR333 şi Hyper-Threading recomandă Shuttle AB48N în pofida performanţelor medii.

pentium 4 Shuttle AV49N
Performanţe medii

P4X400

5 TOP

Preţ 87$



Detalii tehnice		
Chipset	P4X400	
FSB	533/400	
AGP/PCI/ISA	1 8X/5/0	
AMR/CNR/ACR	0/0/0	
Tip memorie	DDR400/333/266	
Memorie maximă	3GB (3 DIMM)	
USB 2.0	2/6	
Northbridge	VIA P4X400	
Southbridge	VT8235	
ATA	133/100	
Serial ATA	☐	
Audio	AC'97	
RAID	☐	
Extra	Lan VIA	
Overclocking		
Modificare FSB	100-166 (pas 1MHz)	
Modificare multiplicator	☐	
Modificare voltaj	☐	
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	■/■/☐	
Dotări speciale: ☐		
Teste		
Quake3	640x480	292
Serious Sam	640x480	160.1
3DMark2001SE	640x480	9514
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2445
SiSoft Sandra	Mem. Float	2446
	CPU Dhrystone	4656
	CPU Whetstone	2933
	Disk	27958
PCMark2002	CPU	5883
	Memorie	5698
Evaluare (puncte)		
Performanţe jocuri	1.013	
Performanţe sintetice	0.985	
Dotări	0.012	
Verdict	2.010	
Contact		
Distribuitor	ProCA/FIT Distribution	
Telefon	021-323.67.69/021-231.09.22	
Web	www.proca.ro/www.fit.com.ro	
Garanţie	24 luni	

TIPUL SOLUŢIEI
Este o placă de bază cu chipset VIA P4X400 care aduce suport pentru memorie DDR400 şi AGP 8X.

AVANTAJE OFERITE
Pe lângă 5 sloturi PCI, 2 porturi USB 2.0 şi trei DIMM-uri care suportă până la 3GB de memorie, Shuttle a mai adăugat un controller Fast Ethernet de la VIA. În cutie mai găsim un cablu audio pentru conectarea unui difuzor central.

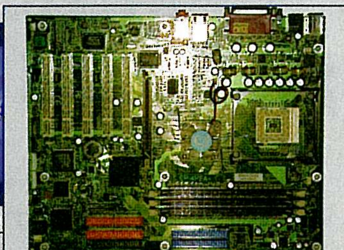
CONCLUZIE
Performanţele plăcii nu sunt de top, atuul său fiind preţul scăzut pentru care ne sunt oferite suport pentru Pentium 4, AGP 8X şi DDR400. Un punct în plus pentru imaginea chipset-urilor VIA destinate procesoarelor Pentium 4 a fost şi stabilitatea, toate testele rulând foarte bine cu memoria DDR333 setată la CL2.

pentium 4 Epox 4PEA+
Performanţe şi dotări complete

I845PE

1 TOP

Preţ 165.13$



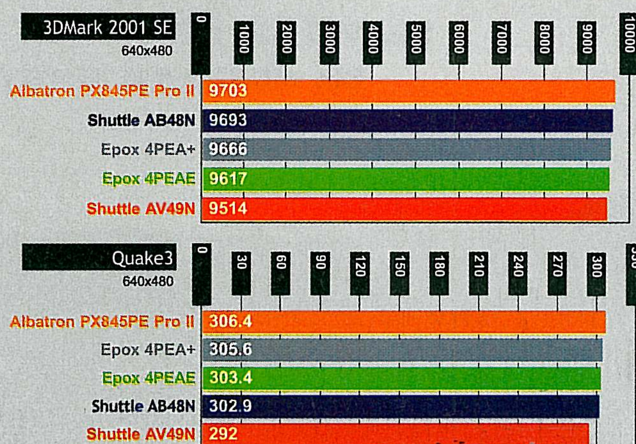
Detalii tehnice		
Chipset	I845PE	
FSB	533/400MHz	
AGP/PCI/ISA	1/5/0	
AMR/CNR/ACR	0/0/0	
Tip memorie	DDR333/DDR266	
Memorie maximă	2GB (3 DIMM)	
USB 2.0	4/6	
Northbridge	82845PE	
Southbridge	ICH4	
ATA	133/100/66	
Serial ATA	■	
Audio	AC'97	
RAID	Highpoint HPT372	
Extra	Lan, Firewire, Debug LED	
Overclocking		
Modificare FSB	90-200MHz (pas 1MHz)	
Modificare multiplicator	☐	
Modificare voltaj	1.4 - 1.850V (pas de 0.025V)	
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	■/■/☐	
Dotări speciale: AGP: 1.5-2.2V; DIMM: 2.5-3.2V; Frecvenţa AGP: 50-80MHz		
Teste		
Quake3	640x480	305.6
Serious Sam	640x480	165.8
3DMark2001SE	640x480	9666
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2585
SiSoft Sandra	Mem. Float	2587
	CPU Dhrystone	4545
	CPU Whetstone	2966
	Disk	27933
PCMark2002	CPU	5957
	Memorie	5839
Evaluare (puncte)		
Performanţe jocuri	1.046	
Performanţe sintetice	1.002	
Dotări	0.056	
Verdict	2.104	
Contact		
Distribuitor	Romsoft	
Telefon	021-224.03.33	
Web	www.romsoft.ro	
Garanţie	24 luni	

TIPUL SOLUŢIEI
Epox prezintă o soluţie destinată procesoarelor Pentium4, cu multe opţiuni de conectare şi suport Hyper-Threading.

AVANTAJE OFERITE
Principalul avantaj al chipset-ului I845PE faţă de predecesorul său I845E este posibilitatea folosirii memoriei DDR333. Din BIOS-ul lui Epox 4PEA+ se poate seta şi modul de lucru asincron al memoriei cu procesorul. Dotările plăcii includ controller Serial-ATA, RAID, Firewire şi un debug led pentru diagnosticarea plăcii în timpul funcţionării. În pachet sunt incluse şi cabluri IDE rounded pentru îmbunătăţirea circulaţiei aerului în carcasa PC-ului. Nici conexiunea Fast Ethernet nu lipseşte. Practic dotările lui Epox 4PEA+ includ tot ceea ce îşi poate dori un utilizator obişnuit. Deşi placa este înţesată de chip-uri, acestea sunt ergonomic aşezate pentru a permite instalarea uşoară a diverselor cabluri care se conectează la Epox 4PEA+. Pentru amatorii de carcase cu geam lateral Epox a montat un led verzui în ventilatorul Northridge-ului care se aprinde în timpul funcţionării calculatorului.

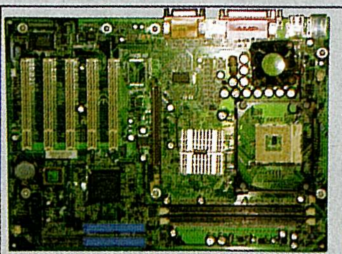
PERFORMANŢE
Performanţele excelente au urcat Epox 4PEA+ în vârful clasamentului acestei luni. În Quake 3 am reuşit depăşirea cifrei de 300 fps în rezoluţia 640X480 pixeli. Lucrul foarte rapid cu memoria a fost ilustrat şi de testul SiSoft Sandra. Pentru overclock-eri Epox 4PEA+ vine cu o serie de parametri setabili din BIOS precum frecvenţa de bus modificabilă în paşi de 1MHz între 90 şi 200MHZ. Frecvenţa slotului AGP poate fi ajustată până la valoarea de 80MHz. De asemenea sunt accesibile setări pentru voltajul sloturilor de memorie şi cel AGP.

CONCLUZIE
Epox oferă prin 4PEA+ o placă de bază cu performanţe excelente care are şi dotări pe măsură, unele rar întâlnite precum cablurile ATA rotunjite. Nici cei pasionaţi de overclocking nu au fost uitaţi, BIOS-ul fiind dotat cu opţiuni multiple.



pentium 4 Epox 4PEAE
Răcire pentru sistemul de alimentare

i845PE



3 TOP

Preț 113.61$

TIPUL SOLUȚIEI

Epox 4PEAE este sora mai mică a lui 4PEA+, acest lucru concretizându-se în dotări mai slabe, performanțele păstrându-se de top.

AVANTAJE OFERITE

Placa nu dispune de conectori Firewire sau Serial ATA, conectorii USB 2.0 fiind și ei doar în număr de doi. Un lucru rar întâlnit este prezența unui cooler pentru circuitul de alimentare al procesorului. Acest lucru ne-a făcut să încercăm overclocking-ul procesorului de test. Deși sistemul a boot-at cu succes la 3GHz, memoria nu foarte performantă a resetat calculatorul. Am rulat stabil cu procesorul funcționând la 2.75GHz. În Quake 3 am reușit să obținem 321.5 fps.

CONCLUZIE

Nivelul ridicat al performanței și posibilitățile de overclocking ridicate recomandă Epox 4PEAE.

Detalii tehnice	
Chipset	I845PE
FSB	533/400MHz
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	DDR333/DDR266
Memorie maximă	2GB (2 DIMM)
USB 2.0	2/4
Northbridge	I82845PE
Southbridge	ICH4
ATA	100/66/33
Serial ATA	□
Audio	AC'97
RAID	□
Extra	□

Overclocking	
Modificare FSB	90-200MHz
Modificare multiplicator	□
Modificare voltaj	1.4V-1.85V
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	■/■/□
Dotări speciale: AGP: 1.5V-2.2V; DIMM: 2.5V-3.2V; Frecvența AGP: 50-80MHz	

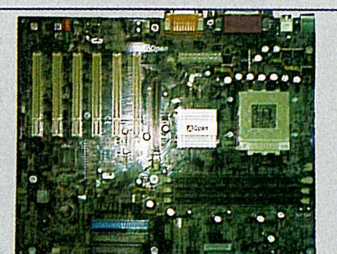
Teste		
Quake3	640x480	303.4
Serious Sam	640x480	165.7
3DMark2001SE	640x480	9617
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2591
SiSoft Sandra	Mem. Float	2593
	CPU Dhrystone	4697
	CPU Whetstone	2969
	Disk	27595
PCMark2002	CPU	5934
	Memorie	5807

Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	1.042
Performanțe sintetice	1.007
Dotări	0.024
Verdict	2.073

Contact	
Distribuitor	Romsoft
Telefon	021-224.03.33
Web	www.romsoft.ro
Garanție	24 luni

AMD AOpen AK75
Probleme cu gestionarea memoriei

SiS745



- TOP

Preț 63.5$

TIPUL SOLUȚIEI

Soluție low-cost pentru AMD. Chipset-ul SIS 745 aduce în plus față de SiS735 suport pentru memorie DDR333.

AVANTAJE OFERITE

În pachetul plăcii sunt incluși driverii necesari instalării plăcii, cabluri IDE și un scurt ghid de instalare în limba engleză. În testul nostru am folosit memorie DDR333 setată la CL 2. Performanțele în jocuri sunt afectate de lucrul slab cu memoria, în 3DMark 2001 diferența față de plăcile cu chipset KT400 este de aproximativ 700 de puncte.

CONCLUZIE

Deși placa nu excelează prin dotări hardware, pe partea de software sunt oferite utilitare de monitorizare, Norton Antivirus 2002 și E-Color pentru calibrarea monitorului.

Detalii tehnice	
Chipset	SiS 745
FSB	166/133/100
AGP/PCI/ISA	1/6/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	DDR333/266/200
Memorie maximă	3GB
USB 1.1	2/2
Northbridge	SIS 745
Southbridge	SIS 745
ATA	ATA100/66/33
Serial ATA	□
Audio	AC'97
RAID	□
Extra	□

Overclocking	
Modificare FSB	100-200 (pas 1MHz)
Modificare multiplicator	5x - 12.5x
Modificare voltaj	□
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	■/■/□
Dotări speciale: □	

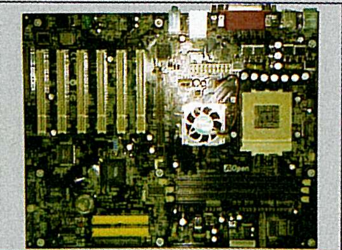
Teste		
Quake3	640x480	202.7
Serious Sam	640x480	137.8
3DMark2001SE	640x480	7884
SiSoft Sandra	Mem. Int.	1779
SiSoft Sandra	Mem. Float	1671
	CPU Dhrystone	4244
	CPU Whetstone	2122
	Disk	27887
PCMark2002	CPU	4516
	Memorie	2749

Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.620
Performanțe sintetice	0.710
Dotări	0.012
Verdict	1.34

Contact	
Distribuitor	Quartz
Telefon	021-410.99.48
Web	www.quartz.ro
Garanție	36 luni

AMD Aopen AK77-8XN
KT400 cu Juke Box

KT400



23 TOP

Preț 76.4$

TIPUL SOLUȚIEI

Soluție cu preț redus pentru procesoarele AMD, ce dispune doar de dotările standard oferite de chipsetul KT400.

AVANTAJE OFERITE

Placa este dotată cu sunet onboard prin chipset-ul AC'97, lan 10/100 Mb/s de la Realtek și 4 porturi USB 2.0. Din BIOS se pot seta toți parametrii de funcționare pentru procesor, memorie, voltaj, etc. Printre inovațiile Aopen se numără Watch Dog Timer care resetează CMOS-ul după 4.8 secunde, în momentul în care sistemul nu mai pornește după un overclock-ing și Aopen Juke Box Player, care permite ascultarea de CD-uri audio.

CONCLUZIE

Deoarece aplicațiile de test au putut fi rulate doar cu memoria DDR333 setată la CL 2.5 performanțele nu sunt foarte bune.

Detalii tehnice	
Chipset	KT400
FSB	133/100
AGP/PCI/ISA	1 8X/6/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	DDR400/333/266/200
Memorie maximă	3GB
USB 2.0	4/6
Northbridge	KT400
Southbridge	VT8235
ATA	133/100/66/33
Serial ATA	□
Audio	AC97
RAID	□
Extra	Lan RealTek 8100BL

Overclocking	
Modificare FSB	100-248 (pas 1MHz)
Modificare multiplicator	5.5x - 18.0x
Modificare voltaj	1.1-1.85V (pas 0.025 V)
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	■/■/□
Dotări speciale: AGP 1.5-1.6V DIMM 2.5-2.65V	

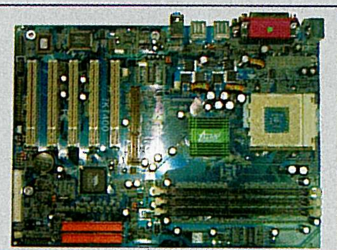
Teste		
Quake3	640x480	219.4
Serious Sam	640x480	149
3DMark2001SE	640x480	8280
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2037
SiSoft Sandra	Mem. Float	1901
	CPU Dhrystone	4232
	CPU Whetstone	2120
	Disk	27449
PCMark2002	CPU	4579
	Memorie	3060

Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.660
Performanțe sintetice	0.745
Dotări	0.024
Verdict	1.43

Contact	
Distribuitor	Quartz
Telefon	021-410.99.48.
Web	www.quartz.ro
Garanție	36 luni

AMD Acorp 7KT400
AGP 8X și DDR400

KT400



24 TOP

Preț 79$

TIPUL SOLUȚIEI

Este o placă de bază care folosește chipset-ul KT400, oferind suport pentru plăcile video cu interfață AGP 8X și memorie DDR400.

AVANTAJE OFERITE

Dotările plăcii sunt cele suportate de chipset-ul KT400, Acorp neaducând alte îmbunătățiri. Layout-ul plăcii este foarte aerisit, instalarea DIMM-urilor de memorie se poate face fără scoaterea plăcii video. Opțiunile pentru overclocking sunt foarte slabe, practic există doar posibilitatea schimbării frecvenței de bus pentru procesor. Pot apărea probleme de stabilitate atunci când se rulează cu memoria setată la CL2.

CONCLUZIE

Este o soluție mai accesibilă pentru cei ce doresc ultime tehnologii. Evident, cu compromisurile de rigoare.

Detalii tehnice	
Chipset	KT400
FSB	166/133/100
AGP/PCI/ISA	1 8X/5/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	DDR400/333/266
Memorie maximă	3GB
USB 2.0	4/6
Northbridge	VIA KT400
Southbridge	VT8235
ATA	133/100/66/33
Serial ATA	□
Audio	AC'97
RAID	□
Extra	□

Overclocking	
Modificare FSB	100-200 (pas 1MHz)
Modificare multiplicator	□
Modificare voltaj	□
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	■/■/■
Dotări speciale: □	

Teste		
Quake3	640x480	210.8
Serious Sam	640x480	142.5
3DMark2001SE	640x480	8092
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2016
SiSoft Sandra	Mem. Float	1870
	CPU Dhrystone	4256
	CPU Whetstone	2127
	Disk	27449
PCMark2002	CPU	4586
	Memorie	3034

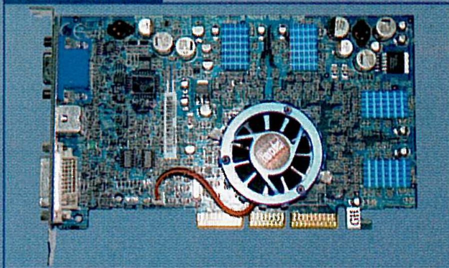
Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.636
Performanțe sintetice	0.743
Dotări	0.022
Verdict	1.401

Contact	
Distribuitor	Romsoft
Telefon	021-224.03.33
Web	www.romsoft.ro
Garanție	24 luni

3D PROPHET 9000PRO 128MB

Performant în 3DMark, mai slab în OpenGL

Radeon 9000PRO



SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Este o placă video ce are la bază chipset-ul ATI Radeon 9000Pro și este dotată cu 128MB memorie DDRAM ce funcționează la frecvența de 522MHz.

POT FACE OVERCLOCKING?

Memoriile sunt dotate cu radiatoare pentru disiparea căldurii iar coolerul chip-ului grafic este de dimensiuni mici. Creșterile de performanță nu sunt liniare cu mărirea frecvenței de funcționare.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

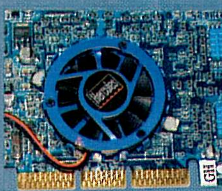
În testul 3DMark 2001 Hercules Prophet 9000 Pro este un „GeForce4 MX440 killer" situându-se în față cu 12% la rezoluția de 1280x1024 pixeli. La aplicațiile OpenGL lucrurile se schimbă în favoarea GeForce4 MX unde acesta conduce în Quake 3 cu peste 27% la aceeași rezoluție.

CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

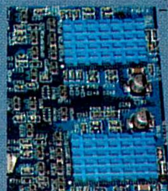
În pachet se găsește CD-ul cu driveri, un CD cu PowerDVD player, un cablu TV-Out, lipsind adaptorul DVI-VGA.

CONCLUZIE

Performanțele bune în aplicațiile Direct 3D, memoria de 128MB precum și suportul complet DirectX 8.1 recomandă folosirea lui Hercules 3D Prophet 9000Pro.



Cooler mediu cu sigla Hercules



Memoriile protejate cu radiator

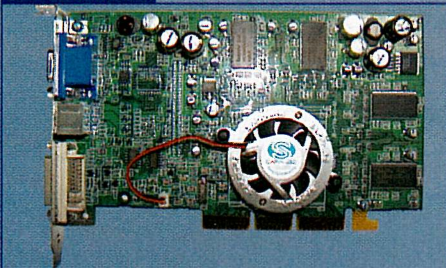
Rezultate teste		
3DMark2001 SE	1280	6229
	1600	4726
Quake 3	1280	101.3
	1600	70.5
Serious Sam	1280	57.1
	1600	44.6
Video Mark	2331	
Q735, P906, F689		
Evaluare (puncte)		
Performanță	1.267	
Dotări	0.022	
Verdict	1.289	

Detalii tehnice	
Chipset	Radeon 9000 Pro
Memorie	128MB
Video In	□
Frecvență chipset	274.5MHz
Frecvență memorie	522MHz
Dual Head	■
TV-Out/DVI	■/■
Contact	
Distribuitor	Ubisoft
Web	www.ubisoft.ro
Telefon	021-231.67.69
Preț	153$

SAPPHIRE RADEON 9000PRO ATLANTIS

Performanță în segmentul low-end

Radeon 9000PRO



SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Este soluția ATI pentru categoria de preț a lui GeForce4 MX de la NVIDIA, care suportă cele mai noi funcții DirectX, conectivitate DVI și suport pentru Dual-Head.

POT FACE OVERCLOCKING?

La ridicarea frecvenței de funcționare a procesorului grafic la 300MHz și memoria la 580MHz am reușit sa obținem un câștig de 420 de puncte în 3DMark 2001 la rezoluția de 1280x1024 pixeli la o adâncime de culoare de 32 de biți.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

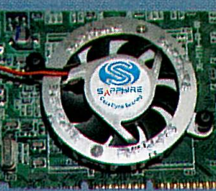
Spre deosebire de frații săi mai mari Radeon 9000 Pro s-a remarcat nu doar prin performanță ci și prin stabilitate, placa nepunând nici o dificultate în ceea ce privește instalarea, configurarea și utilizarea sa.

CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

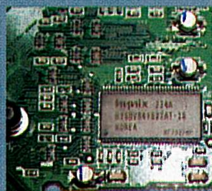
Unitatea este livrată bulk împreună cu CD-ul cu driveri și cablul de conectare TV-Out.

CONCLUZIE

Performanțele și stabilitatea recomandă Sapphire Radeon 9000 Pro Atlantis ca fiind câștigătorul categoriei de plăci video entry-level. De asemenea Radeon 9000 Pro oferă suport pentru toate funcțiile DirectX 8.1.



Cooler de dimensiuni mici



Memoriile Hynix fără răcire

Rezultate teste		
3DMark2001 SE	1280	6257
	1600	4776
Quake 3	1280	106.9
	1600	74.6
Serious Sam	1280	80.9
	1600	57.6
Video Mark	2328	
Q735, P904, F689		
Evaluare (puncte)		
Performanță	1.39	
Dotări	0.020	
Verdict	1.311	

Detalii tehnice	
Chipset	Radeon 9000 Pro
Memorie	64MB, 3.6ns
Video In	□
Frecvență chipset	275MHz
Frecvență memorie	550MHz
Dual Head	■
TV-Out/DVI	■/■
Contact	
Distribuitor	Tape Computer
Web	www.tape.ro
Telefon	021-330.23.92
Preț	106$

SAPPHIRE RADEON 9000 128MB

Performanță apropiată de GeForce4 MX

Radeon 9000



SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Este dotată cu 128MB DDRAM și reprezintă cea mai ieftină soluție de la ATI din gama 9000. Chipul grafic este tactat la 250MHz iar memoria la 400MHz, conform specificațiilor ATI.

POT FACE OVERCLOCKING?

Chipset-ul nu beneficiază de răcire activă, iar memoriile nu au nici un sistem de răcire ceea ce face overclocking-ul imposibil. La mărirea frecvențelor de lucru, circuitele se încălzesc foarte tare și imaginea prezintă artifacte vizuale.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

Ca performanță în 3DMark 2001 în 1280x1024 se situează la același nivel cu GeForce4 MX AGP 8X, la rezoluția de 1600x1200, Radeon 9000 căzând în urmă cu aproape 200 de puncte. Adevărata slăbiciune a lui Sapphire Radeon 9000 Atlantis o reprezintă aplicațiile OpenGL unde cade în urma lui NVIDIA GF4 MX cu aproape 50% în Quake 3 la 1280x1024 cu setările pe High Quality.

CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

Placa este livrată în pachet bulk împreună cu CD-ul de instalare, manual și cablul TV-Out.

CONCLUZIE

Performanțele bune și prețul atractiv fac din ATI Radeon 9000 un adversar redutabil pentru GeForce4 MX.



Răcire pasivă cu sigla Ati



Memoriile lente de 5ns

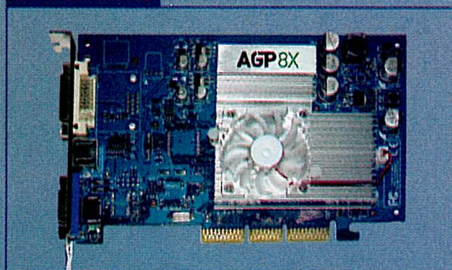
Rezultate teste		
3DMark2001 SE	1280	5341
	1600	4014
Quake 3	1280	87.1
	1600	61.1
Serious Sam	1280	66.2
	1600	47
Video Mark	2222	
Q 780, P911, F 689		
Evaluare (puncte)		
Performanță	1.18	
Dotări	0.015	
Verdict	1.195	

Detalii tehnice	
Chipset	Radeon 9000
Memorie	128MB, 5ns
Video In	□
Frecvență chipset	249.75
Frecvență memorie	400.5
Dual Head	■
TV-Out/DVI	■/■
Contact	
Distribuitor	FIT Distribution
Web	www.fit.com.ro
Telefon	021-231.09.04
Preț	108.9$

ALBATRON GEFORCE4 MX480

AGP 8X nu oferă nici o motivație practică

GeForce4 MX480



SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Este o placă video ce are la bază noul chipset GeForce4 MX440 cu suport AGP 8X. Placa este dotată cu 64MB memorie DDR la 3.6ns, produsă de Samsung. Frecvențele de lucru sunt 274.5MHz pentru procesor și 513MHz pentru memorie.

POT FACE OVERCLOCKING?

Câștigul de performanță este redus deoarece placa nu a permis ridicare frecvențelor mai mult de 290MHz pentru procesor și 550MHz pentru memorie. Diferența a fost de aproximativ 300 de puncte în 3DMark 2001 SE la rezoluția de 1280x1024.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

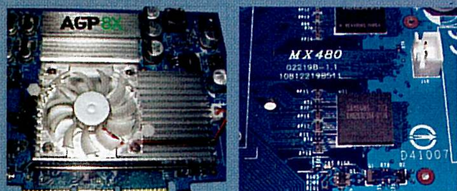
Nivelul performanței se păstrează la aproximativ același nivel cu al unui GeForce4 MX440 AGP 4X. În 3DMark 2001 SE la rezoluția de 1280x1024 a obținut 5490 de puncte iar în Quake III la aceeași rezoluție, placa a obținut 124.5fps.

CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

În ambalajul plăcii am găsit CD-ul cu driveri de instalare, un CD cu WinDVD, cablul pentru TV-Out și un manual cu instrucțiuni de instalare.

CONCLUZIE

Este o placă video avantajată de sistemul de răcire bun și dezavantajată de prețul plătit pentru AGP8X.



Cooler mare care acoperă și memoriile

Memoriile de 3.6ns sunt produse de Samsung

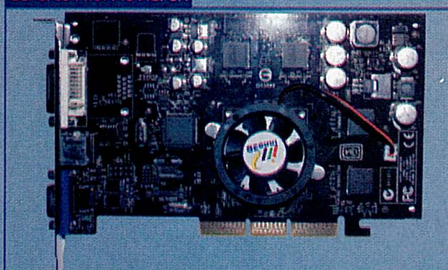
Rezultate teste		
3DMark2001 SE	1280	5490
	1600	4186
Quake 3	1280	124.5
	1600	87.9
Serious Sam	1280	64.6
	1600	45.6
Video Mark	2353	
Q782, P971, F600		
Evaluare (puncte)		
Performanță	1.304	
Dotări	0.015	
Verdict	1.319	

Detalii tehnice	
Chipset	GeForce4 MX440 AGP8X
Memorie	64MB, 3.6ns
Video In	□
Frecvență chipset	274.5MHz
Frecvență memorie	513MHz
Dual Head	□
TV-Out/DVI	■/■
Contact	
Distribuitor	Spot
Web	www.spot.ro
Telefon	021-411.99.13
Preț	94.9$

TORNADO GEFORCE4 MX440 - 8X

Captură video și omniprezentul AGP 8X

GeForce4 MX440 AGP8X



SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Este o placă video care utilizează noul chipset GeForce4 MX 440 cu suport pentru AGP 8X. Specificațiile tehnice sunt diferite față de cele care se regăsesc și la modelele cu AGP 4X, adică 275.5MHz frecvența de lucru pentru procesor și 513MHz frecvența de lucru a memoriei.

POT FACE OVERCLOCKING?

Deși viteza mare a memoriei ar permite ridicarea frecvenței peste valoarea de 513MHz aceasta nu este posibilă un timp îndelungat din cauza lipsei radiatoarelor de răcire.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

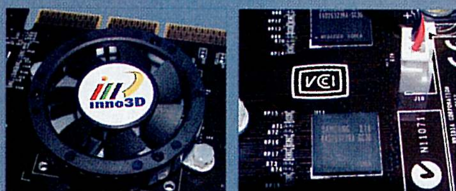
Placa se plasează sub Radeon 9000PRO ca performanțe Direct3D. În 3DMark 2001 SE la 1280x1024 GeForce4 MX440 - 8X obține 5498, cu 473 de puncte mai slab decât Radeon 9000 Pro.

CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

Software bundle WinDVD 2000, PowerDirector SE 1.1, cabluri pentru TV-Out, TV-IN, adaptor DVI, manual cu instrucțiuni de instalare și un mouse pad.

CONCLUZIE

Deși utilizează ultima tehnologie AGP8X aceasta nu aduce nici un câștig de performanță, cel puțin la acest model de placă. Principalul avantaj rămâne posibilitatea de captură.



Coolerul urmează designul negru al plăcii

Memorii Samsung de 3.6ns

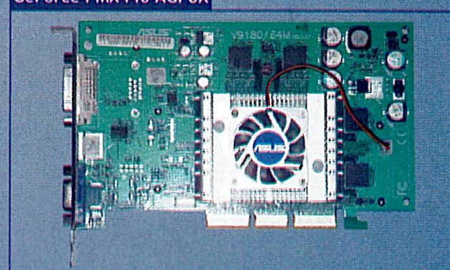
Rezultate teste		
3DMark2001 SE	1280	5498
	1600	4205
Quake 3	1280	124.5
	1600	87.6
Serious Sam	1280	64.7
	1600	45.9
Video Mark	2393	
Q784, P1009, F600		
Evaluare (puncte)		
Performanță	1.310	
Dotări	0.020	
Verdict	1.330	

Detalii tehnice	
Chipset	GeForce4 MX440 AGP8X
Memorie	64MB, 3.6ns
Video In	■
Frecvență chipset	275.5MHz
Frecvență memorie	513MHz
Dual Head	■
TV-Out/DVI	■/■
Contact	
Distribuitor	RomSoft
Web	021-224.03.33
Telefon	www.romsoft.ro
Preț	103.54$

ASUS V9180 TD

Performanțe scăzute de la un producător de renume

GeForce4 MX440 AGP8X



SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Este o soluție bazată pe chipset-ul GeForce4 MX440 AGP8X, dotată cu 64MB DDRAM la 513MHz. Frecvențele memoriei și chipset-ului sunt aceleași cu ale celorlalte plăci GeForce4 MX440 AGP8X testate de noi (513MHz respectiv 274.5MHz).

POT FACE OVERCLOCKING?

Overcloking-ul se poate face în special la chipset deoarece acesta beneficiază de o răcire activă. Creșterile de performanță se află în intervalul de 5-10%, ceea ce nu justifică overcloking-ul.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

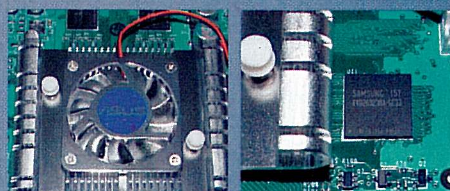
Nivelul performanței este scăzut față de plăcile cu același chipset, diferența față de Abit Siluro este de 13% în 3DMark 2001 la rezoluția de 1280x1024 pixeli. La 1600x1200 diferența crește până la 22%. De precizat că ASUS V9180 TD nu a rulat până la capăt testul Video Mark 2000.

CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

CD-ul cu driveri, ASUS DVD, Aquanox, Midnight GT și un CD cu demo-uri. Pentru conectorul DVI este livrat un convertor pentru conectarea unui al doilea monitor CRT.

CONCLUZIE

Deoarece nu a rulat în totalitate testul Video Mark 2000, nu am putut calcula nota la capitolul performanță.



Coolerul cu sigla ASUS

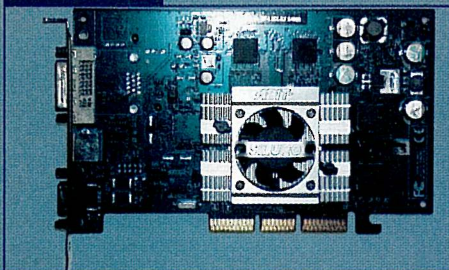
Memoriile tactate la 3.3ns

Rezultate teste		
3DMark2001 SE	1280	4857
	1600	3418
Quake 3	1280	120.5
	1600	84.8
Serious Sam	1280	56.5
	1600	40.3
Video Mark	□	
Q, P, F N/A		
Evaluare (puncte)		
Performanță	N/A	
Dotări	0.020	
Verdict	N/A	

Detalii tehnice	
Chipset	GeForce4 MX440 AGP8X
Memorie	64MB, 3.3ns
Video In	□
Frecvență chipset	274.5MHz
Frecvență memorie	513MHz
Dual Head	■
TV-Out/DVI	■/■
Contact	
Distribuitor	Romsoft
Web	021-224.03.33
Telefon	www.romsoft.ro
Preț-	123$

ABIT SILURO GEFORCE4 MX 440 AGP 8X

Stabilitate și overclocking


GF4 MX440 AGP8X

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Este varianta de GeForce4 MX 440 cu AGP 8X de la Abit. Specificațiile pentru procesor sunt standard, adică 275MHz, memoria având frecvența de funcționare de 513MHz, cu 13MHz peste frecvența recomandată de nVidia.

POT FACE OVERCLOCKING?

Prin ridicarea frecvenței procesorului grafic la 300MHz și memoriei la 550MHz am obținut o creștere de performanță de 500 de puncte în 3DMark 2001 SE.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

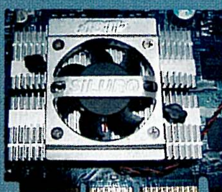
La rezoluții scăzute performanțele lui Abit Siluro GF4 MX-8X scad sub cele obținute de plăcile cu chipset Radeon 9000PRO și Xabre 400. La rezoluții mai mari recuperează față de reprezentantul lui SiS, lucru posibil datorită interfeței AGP 8X.

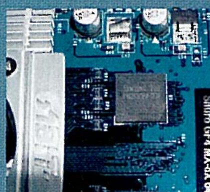
CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

Manualul de utilizare, Siluro DVD, True Internet Color, 3Deep, Soldier of Fortune II Demo, Earthviewer 3D Demo, cabluri de conectare S-Video, RCA și adaptor DVI la D-Sub.

CONCLUZIE

Performanțele lui GeForce MX cu AGP 8X au urcat față de seria MX datorită creșterii frecvenței de funcționare a memoriei și măririi lățimii de bandă. Dar foarte puțin sau deloc opțiunii de AGP8X.


Sistem de răcire activă inscripționat cu sigla Abit

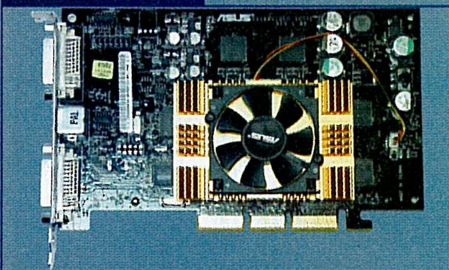

Chipurile de memorie Samsung de 3.6ns

Rezultate teste		
3DMark2001 SE	1280	5324
	1600	4207
Quake 3	1280	130.6
	1600	88.0
Serious Sam	1280	64.8
	1600	45.7
Video Mark	2397	
Q784, P1013, F600		
Evaluare (puncte)		
Performanță	1.31	
Dotări	0.025	
Verdict	1.335	

Detalii tehnice	
Chipset	GF4 MX440 AGP8X
Memorie	64MB, 3.6ns
Video In	□
Frecvență chipset	275MHz
Frecvență memorie	513MHz
Dual Head	■
TV-Out/DVI	■/■
Contact	
Distribuitor	Tape Computer
Web	www.tape.ro
Telefon	021-330.23.92
Preț	103.3$

ASUS V9180 VIDEO SUITE

Conectori accesibili prin box extern


GeForce4 MX440 AGP8X

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

ASUS V9180 Video Suite este o soluție care excelează prin dotări care permit efectuarea de capturi de la diverse echipamente video prin conectorii S-Video In/Out și Composite.

POT FACE OVERCLOCKING?

Frecvențele de funcționare ale plăcii sunt deja ridicate de producător peste specificațiile NVIDIA, și anume 303MHz pentru procesorul video și 567MHz pentru memorie.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

Datorită overcloking-ului din fabrică, ASUS V9180 reușește să se detașeze de restul competitorilor cu chipset GeForce4 MX440 AGP 8X. Unele probleme întâlnim la rularea plăcii în tandem cu memoria DDRAM setată la CL2, rezultatele din tabel fiind obținute cu CL2.5.

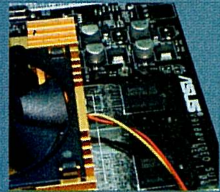
CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

Dotarea plăcii ASUS este deosebită: 2 conectori DVI + 2 convertoare DVI la D-Sub și un box cu conectori S-Video In/Out, Composite In/Out. Bundle-ul software cuprinde nu mai puțin de 10 CD-uri: ASUS DVD, Power Director, Media Show, Morrowind, Black Thorn, Worms Blast, Battle Realms, IL2 Sturmovik și CD cu driveri.

CONCLUZIE

Multitudinea de conectori precum și bundle-ul software bogat sunt principalele argumente în achiziționarea lui ASUS V9180 Video Suite.


Cooler de dimensiuni mari cu sigla ASUS

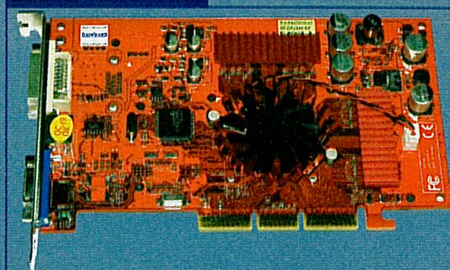

Memorii Samsung de 3.3ns

Rezultate teste		
3DMark2001 SE	1280	5957
	1600	4612
Quake 3	1280	136.8
	1600	96.3
Serious Sam	1280	62.5
	1600	44.1
Video Mark	-	
nu a rulat		
Evaluare (puncte)		
Performanță	-	
Dotări	0.035	
Verdict	-	

Detalii tehnice	
Chipset	GeForce4 MX440 AGP8X
Memorie	64MB, 3.3ns
Video In	■
Frecvență chipset	303.75MHz
Frecvență memorie	567MHz
Dual Head	■
TV-Out/DVI	■/■
Contact	
Distribuitor	DC
Web	www.itshop.ro
Telefon	021-221.73.77
Preț	153.25$

GAINWARD POWER PACK PRO/600-8X XP

Dotări complete și roșeață în obraji


GeForce4 MX440 AGP8X

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Cea mai nouă interfață AGP este suportată de chipset-ul GeForce4 MX440 AGP 8X în placa Gainward Power Pack Pro/600-8X XP.

POT FACE OVERCLOCKING?

Memoriile și chip-ul grafic sunt protejate de radiatoare, lucru care permite ridicarea frecvențelor de lucru cu peste 40MHz pentru RAM și 25MHz pentru GPU fără să apară probleme de stabilitate sau artefacte grafice. Creșterile de performanță se situează sub 5%.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

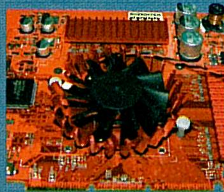
Punctul forte al lui Gainward Power Pack Pro sunt aplicațiile OpenGL unde acesta devansează clar concurentul său direct pentru segmentul de preț de 100$, Radeon 9000 Pro. Singurul capitol unde GeForce4 MX440-AGP 8X punctează mai slab este 3DMark2001.

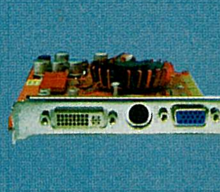
CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

În pachet găsim pe lângă CD-ul cu driveri și soft-ul de editare video InterVideo-WinCinema, cablurile video și adaptorul DVI-VGA.

CONCLUZIE

Capabilitățile de editare video ale plăcii precum și compatibilitatea cu interfața AGP 8X recomandă utilizarea lui Gainward Power Pack Pro/600-8X XP.


Cooler estetic dar nu foarte eficient

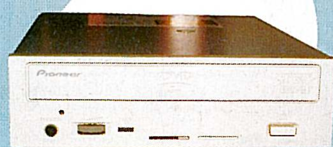

Conectorii VGA, DVI și Video-In/Out

Rezultate teste		
3DMark2001 SE	1280	5514
	1600	4211
Quake 3	1280	128.8
	1600	89.2
Serious Sam	1280	42.8
	1600	31.9
Video Mark	2401	
Q784, P1016, F600		
Evaluare (puncte)		
Performanță	1.216	
Dotări	0.030	
Verdict	1.246	

Detalii tehnice	
Chipset	GeForce4 MX440 AGP8X
Memorie	64MB
Video In	■
Frecvență chipset	274.5MHz
Frecvență memorie	513MHz
Dual Head	■
TV-Out/DVI	■/■
Contact	
Distribuitor	DC
Web	www.itshop.ro
Telefon	021-221.73.77
Preț	141.04$

Pioneer DVR-A05

Compatibilitate şi performanţe



328.9$ Tora Computers • 021-332.25.44

CE ESTE?
Unitate pentru citirea şi scrierea mediilor optice în format CD şi DVD. Citirea, respectiv scrierea se fac la viteze rezonabile comparativ cu unităţile actuale dedicate.

DE CE "DA"?
Scrierea unui mediu DVD-R de 4.7GB la viteza de 4X a durat doar 14.41 minute. Timpul de acces pentru CD şi DVD se situează cu puţin peste 130ms, lucru care ajută în momentul instalării de software spre exemplu. Capacitatea unui mediu DVD de 4.7GB satisface cerinţele oricărui utilizator.

DE CE "NU"?
În testul nostru nu am putut citi un DVD decât cu viteza de 2X. Ocuparea procesorului este destul de ridicată chiar şi la viteza de 2X unde atinge 14%. Vitezele de transfer pentru CD-uri sunt destul de mici.

CE CONŢINE PACHETUL?
În pachet găsim două medii de inscripţionare DVD-R şi DVD-RW inscripţionate High Speed precum şi două CD-uri cu Sonic MyDVD şi Instant DVD. Cablul audio şi dispozitivul de ejectare a CD-urilor se găsesc de asemenea în cutie.

CONCLUZIE
Utilizatorii care au nevoie de o viteză ridicată de inscripţionare pe mediile DVD şi capacitate de stocare mare pot achiziţiona cu încredere Pioneer DVR-A05.

Detalii tehnice
Mod conectare: IDE • Buffer: 2MB • Scriere DVD-R: 4X • Scriere DVD-RW: 2X • Scrire CD-R: 16X • Scriere CD-RW: 8X • Citire DVD: 12X • Citire CD: 32X •

Right Mark Audio Analyzer v3.4
Scriere DVD 4.7GB: 14.41min • Scriere CD 650MB: 5.02min • Citire DVD: 2.07X • Timp acces CD/DVD: 135ms/134ms • Ocupare procesor 4X CD/DVD: 3%/100%



Minowa Home Cinema Kit

Dolby ProLogic în variantă 5.1



129.9$ Spot • 021-411.99.13

CE ESTE?
Sistem de boxe 5.1 cu decodor Dolby ProLogic. Puterea totală a sistemului este de 70W RMS.

DE CE "DA"?
Destinat experienţei home-audio sistemul are intrări pentru TV, DVD de tipul RCA. Subwoofer-ul realizat din lemn este de tip bass-reflex, pe el fiind setate leduri care indică modul de funcţionare şi setările curente. Cu telecomanda inclusă se pot seta volumul total, pentru fiecare boxă în parte, bass şi înalte. Calitatea sunetului este satisfăcătoare în jocuri şi la vizionarea filmelor pe DVD fiind la limita acceptabilă. Modurile de audiţie disponibile sunt Normal, 3D Stereo, şi Phantom.

DE CE "NU"?
Faţa subwoofer-ului ca şi butoanele sunt realizate dintr-un plastic cu aspect "ieftin". Butoanele se apasă greu iar ledurile arată neprofesional. În pachet nu este inclus decât un cablu RCA pentru conectarea la o placă de sunet cu ieşire stereo. Volumul maxim nu zguduie pereţii şi distorsionează foarte mult sunetul.

CE CONŢINE PACHETUL?
În cutie găsim cablurile necesare conectării sateliţilor la subwoofer, un cablu RCA şi o telecomandă fără baterii.

CONCLUZIE
Calitatea sunetului produs de Minowa Home Cinema Kit se adresează utilizatorilor nepretenţioşi, nefiind nici ca preţ un chilipir.

Detalii tehnice
Frecvenţă răspuns: 40Hz-20KHz • Boxă centrală: 10W • Boxe frontale: 2X10W Boxe spate: 2X10W • Subwoofer: 20W Greutate woofer: 10Kg • Greutate boxe: 5.5Kg



USB to IrDA Adapter

Conexiune wireless în infraroşu



45$ Seektron • 044-185.920

CE ESTE?
Este un convertor USB la IrDA care permite conectarea perifericelor, care emit unde infraroşii, la calculator. Rata de transfer maximă este de 4MB/s.

DE CE "DA"?
Prin infraroşu se pot conecta PDA-uri, camere digitale, scanere, imprimante sau chiar alte PC-uri. Conectarea USB uşurează instalarea device-ului, producătorul livrând şi un CD cu driveri pentru toate sistemele de operare Windows. Alimentarea se face direct prin portul USB, lucru care face inutilă prezenţa unui adaptor pentru curent. În test am folosit două adaptoare pentru crearea unei reţele wireless care a funcţionat fără probleme.

DE CE "NU"?
Distanţa maximă de conectare este de 1m, prea mică pentru utilizarea comodă. Unghiul de recepţie este destul de îngust, sursa şi receptorul neputând comunica decât în spaţiu deschis, fără nici un fel de obstacol.

CE CONŢINE PACHETUL?
Cablul USB, adaptorul, manualul de instalare şi CD-ul cu driveri şi manualul în format electronic.

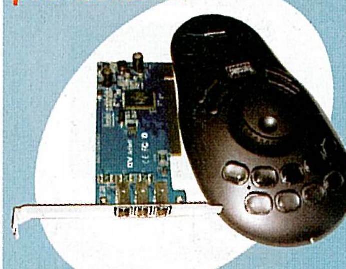
CONCLUZIE
Adaptorul USB la IrDA este ideal pentru posesorii de laptop-uri care călătoresc mult şi care trebuie să conecteze dispozitive care comunică prin infraroşu.

Detalii tehnice
Conectare: USB • Distanţă maximă de transmisie: 1m • Alimentare: prin USB • Rata transfer SIR: 2.4KB/s la 115.2KB/s • Rata transfer MIR: 576KB/s la 1152KB/s • Rata transfer FIR: 4MB/s • Unghi de recepţionare: 30°±15°



Hercules DV Action! PRO

Editează precum un profesionist



126$ Ubi Soft • 021-231.67.69

CE ESTE?
Pachet de editare video digitală compus dintr-o placă de captură video prin porturi FireWire şi un dispozitiv de comandă (ShuttlePRO).

DE CE "DA"?
Editarea video din MediaStudio Pro 6.5 cu ajutorul controllerului ShuttlePRO creează o senzaţie de profesionalism greu de egalat. Este compatibil cu majoritatea formatelor multimedia: MPEG-1, MPEG-2, AVI, DivX, MOV, WMV, RM, MP3, WAV etc. ShuttlePRO are toate butoanele programabile iar în centru are o rotiţă cu ajutorul căreia putem realiza derularea proiectului multimedia în direcţia dorită. După ce am definitivat un proiect putem realiza direct din MediaStudio Pro 6.5 salvarea pe unul din formatele DVD, VCD sau SVCD.

DE CE "NU"?
Calitatea capturii audio depinde exclusiv de placa de sunet a sistemului. Chiar dacă controllerul ShuttlePRO uşurează foarte mult editarea video, captura video nu se ridică la nivelul plăcilor de achiziţie profesioniste (care au însă un preţ prohibitiv pentru utilizatorii obişnuiţi).

CE CONŢINE PACHETUL?
ShuttlePRO, manual utilizare, cablu FireWire. CD cu driveri şi software: Ulead MediaStudio Pro 6.5, Adorage Magic, Cool 3D.

CONCLUZIE
La un preţ accesibil amatorii de editare video se pot simţi profesionişti.

Detalii tehnice
3 porturi FireWire • PAL/ NTSC • Compatibil camere video Digital8 • ShuttlePRO • Formate video: MPEG-1, MPEG-2, AVI, DivX, MOV



LG FLATRON L1800P

O excelentă soluţie TFT de 18.1"



983.4$ Depozitul de Calculatoare/Ultra Pro • 021-224.03.33/021-211.70.90

CE ESTE?

Un monitor ce utilizează display de tip TFT LCD - matrix Anti-Glare cu diagonala vizibilă de 18.1" şi suportă rezoluţia maximă de 1280x1024 la 75Hz.

DE CE "DA"?

Ecranul este pivotant pentru a se putea ajusta poziţia sa în funcţie de poziţia imaginii afişate. Unghiul de vedere este foarte larg deoarece foloseşte un film de compensare care face posibilă privirea ecranului din orice poziţie. Meniul de configurare de tip OSD include funcţii pentru reglarea luminozităţii, contrastului, saturaţiei, focalizării şi a geometriei imaginii.

DE CE "NU"?

Latenţa mare a imaginii de 50ms îl face inutilizabil în jocuri. Preţul este foarte mare faţă de un monitor CRT cu diagonala de 19".

CE CONŢINE PACHETUL?

Cablu RGB analog, cablu DVI, cablu de alimentare, manual cu instrucţiuni de instalare şi un CD cu driveri de instalare.

CONCLUZIE

Claritatea imaginii datorată focalizării foarte bune, diagonala mare şi posibilitatea de pivotare a ecranului sunt principalele atuuri ale acestui monitor. De asemenea luminozitatea este deosebită, trebuind chiar o mică perioadă de ajustare de la un CRT.

Detalii tehnice

Display: TFT LCD - matrix Anti-Glare • Diagonală: 18,1" • Rezoluţie maximă: 1280x1024/75Hz - VGA; 1280x1024/60Hz - DVI • Dotpitch 0.28mm • Contrast: 300:1 • Latenţă: 50ms • Unghiuri de vedere: Wide Viewing Angle Tech (compensation film) • Conectare: RGB analog şi DVI • Include un hub USB 1.0 • TCO '99 • Greutate: 8,5 KG


★★★★★

Western Digital WD1200JB

Performanţe foarte bune pe ATA100



N/E$ ProCA • 021-323.82.00

CE ESTE?

Harddisk de 120GB cu viteză de rotaţie de 7200 rotaţii/minut, cu interfaţă ATA100.

DE CE "DA"?

Capacitatea de 120GB satisface necesităţile utilizatorilor pretenţioşi. Performanţa oferită se ridică până aproape de nivelul a două HDD-uri de 5400 rotaţii/minut conectate în RAID. Timpul de utilizare al procesorului este neglijabil datorită interfeţei ATA100. Buffer-ul de 8MB oferă performanţe comparative cu cele ale drive-urilor folosite în domeniul audio/video.

DE CE "NU"?

Preţul de achiziţie poate fi destul de mare în comparaţie cu modelele de capacitate mai mică. Datorită vitezei de rotaţie mari, Western Digital WD1200JB se încălzeşte foarte mult şi necesită instalarea unui cooler pentru mărirea duratei de viaţă a acestuia. Formatarea întregului harddisk a durat mai mult de jumătate de oră.

CE CONŢINE PACHETUL?

În punga antistatică în care este livrat WD1200JB se mai găseşte un jumper pentru selectarea modului de operare: master sau slave. Pe carcasă sunt listate instrucţiunile de instalare şi specificaţiile drive-ului.

CONCLUZIE

Capacitatea mare şi performanţele recomandă Western Digital WD1200JB.

Detalii tehnice

Format: 3.5" • Capacitate: 120GB • Viteză de rotaţie: 7200rot/min • Buffer: 8MB Interfaţă: ATA100

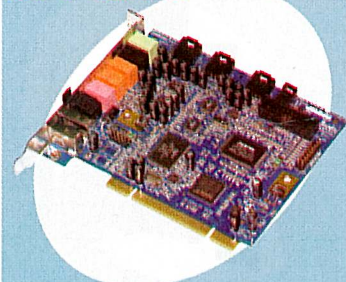
Performanţe HD Tach 2.52

Timp acces: 13ms • Utilizare procesor: 8.1%c • Viteză citire: 49.23MB/s(maxim), 23.14MB/s(minim) • Viteză scriere: 81.38MB/s(maxim), 19.610MB/s(minim)


★★★★★

Hercules Digifire 7.1

Puterea sunetului de 8 canale



65$ UbiSoft • 021-231.67.69

CE ESTE?

Este o placă de sunet cu chipset Cirrus Logic SoundFusion CS4624 ce oferă sunet surround pe 8 canale.

DE CE "DA"?

Placa suportă majoritatea standardelor actuale de sunet pentru jocuri şi pentru redarea sunetelor în format DVD. Răspunsul în frecvenţă al plăcii este excelent iar nivelul de zgomot bun. Ieşirile permit conectarea a până la 8 difuzoare, precum şi conectarea unui sistem digital prin conectorul S/PDIF Out. Printre conectorii interni se numără şi unul S/PDIF In pentru înregistrarea sunetului de la o sursă în format digital.

DE CE "NU"?

Testul efectuat cu Right Mark Audio Analyzer a evidenţiat distorsiuni armonice THD puternice. În plus, sisteme audio 7.1 pentru PC nu există.

CE CONŢINE PACHETUL?

O plăcuţă adiţională cu un Game port, manualul de utilizare şi CD-ul de instalare. De asemenea găsim trei certificate de autenticitate pentru cele trei programe de pe CD: PowerDVD Pro EX, Power Director Pro şi Yamaha XG Player.

CONCLUZIE

Distorsiunile THD alături de inexistenţa sistemelor 7.1 fac placa inutilă în acest moment.

Detalii tehnice

Chipset: CS4624 • Rată de sampling: 48KHz • Bus: PCI 2.1 • Compatibilitate: DirectSound 3D, EAX 1.0, EAX 2.0, A3D 1.0, I3DL2, Dolby Surrond, Dolby Digital, Dolby Digital EX • Firewire: 3 porturi

Right Mark Audio Analyzer v3.4

Răspuns în frecvenţă: +0.00 -0.00 • Nivel zgomot: 87.8 • Sensibilitate: 84.6 • Distorsiuni armonice (THD): 36.2827% • Distorsiuni de intermodulaţie: 0.024% • Diafonie stereo: 82.4


★★★☆☆

ASUS DVR-104

Multiplatforma inscriptibilă



332.5$ Romsoft • 021-224.03.33

CE ESTE?

O unitate optică multifuncţională care permite citirea CD-urilor şi DVD-urilor de orice tip precum şi înregistrarea pe medii CD-R, CD-RW, DVD-R şi DVR-RW. Viteza de înregistrare CD este 8X iar pentru DVD este 2X.

DE CE "DA"?

Multitudinea de medii optice care sunt suportate de ASUS DVR-104 permite folosirea acestuia ca sistem de stocare şi redare. Unitatea dispune de protecţie buffer-underrun. Permite redarea filmelor DVD putând fi folosită pentru a înlocui un player DVD.

DE CE "NU"?

Vitezele de scriere pe mediile CD-R sunt prea mici comparabil cu unităţile care inscripţionează doar CD-uri. Şi citirea şi scrierea mediilor DVD se face prea încet, inscripţionarea unui mediu DVD-R de 4.7GB luând 56.14 minute.

CE CONŢINE PACHETUL?

În cutia unităţii găsim un mediu inscriptibil DVD-R, unul DVD-RW şi 2 CD-uri cu Nero Burning Rom versiunea 5, MediaShow SE, ASUS DVD XP şi Power Director. Pentru ejectarea de urgenţă a discurilor se găseşte un dispozitiv special iar pentru conectare un cablu IDE.

CONCLUZIE

Capacitatea de stocare şi compatibilitatea foarte largă sunt două atribute deosebite

Detalii tehnice

Mod conectare: IDE • Buffer: 2MB • Scriere DVD-R: 2X • Scriere DVD-RW: 1X • Scrire CD-R: 8X • Scriere CD-RW: 4X • Citire DVD: 6X • Citire CD: 24X

Right Mark Audio Analyzer v3.4

Scriere DVD 4.7GB: 56.14min • Scriere CD 650MB: 9.28min • Citire DVD: 4.2X • Timp acces CD/DVD: 145ms/140ms • Ocupare procesor 4X CD/DVD: 6%/47%


★★★☆☆

Creative PC-DVD Remote Control

Telecomandă pentru PC



9.9$ Spot • 021-411.99.13

CE ESTE?
Este o telecomandă pentru calculator care comunică în infraroșu cu unitatea receptoare. Legătura dintre unitatea receptoare și PC se face prin portul serial. Telecomanda se alimentează prin baterie și are o formă compactă.

DE CE "DA"?
Telecomanda poate fi folosită pe post de mouse, lucru care permite lucrul la calculator de la distanță. Pe CD-ul cu programul de instalare se află și programul Remote Selector care permite interacțiunea telecomandei cu majoritatea player-elor video de pe piață. Prin apăsarea tastei Shift se pot accesa funcții suplimentare pentru fiecare buton în parte. Creative PC-DVD Remote Control poate comanda funcțiile principale pentru unitățile DVD sau plăci decodoare video.

DE CE "NU"?
Conectarea serială poate fi problematică pentru unii posesori de plăci de bază care nu au aceste porturi în componență. Butoanele se apasă destul de greu iar lăcașul bateriei este greu accesibil.

CE CONȚINE PACHETUL?
Pachetul conține unitatea receptoare, telecomanda, bateria de alimentare precum și CD-ul cu driveri.

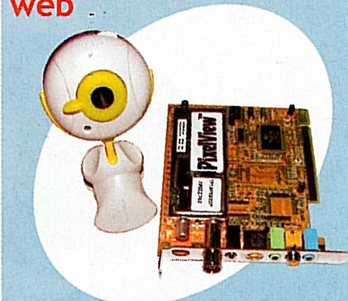
CONCLUZIE
Un produs simplist, dar și destul de ieftin care poate fi o adăugire interesantă la PC. Prezența unui Tuner cu telecomandă face inutil produsul de față.

Detalii tehnice
Conexiunea unității receptoare: serială • Sisteme de operare compatibile: Windows (95, 98, ME, NT4, 2000 si XP) • Conexiune între telecomandă și unitate: infraroșu



PixelView PlayTV PAK II

TV Tuner și cameră web



68.40$ Tornado • 021-206.77.77

CE ESTE?
Un pachet multimedia format dintr-un TV Tuner PixelView Play TV (chipset Conexant 878A), o cameră web (conectare USB), un microfon și o telecomandă.

DE CE "DA"?
Pachetul conține un TV Tuner ce oferă o calitate bună a imaginii. PixelView PlayTV PAK II are un preț atractiv și reprezintă un pachet multimedia satisfăcător pentru utilizatorii care doresc un preț cât mai rezonabil. Software-ul este bine realizat oferind acces facil la majoritatea funcțiilor importante (teletext, preview 16 canale).

DE CE "NU"?
Setarea parametrilor capturii video este destul de restrictivă. O parte din canale nu au o claritate a imaginii satisfăcătoare. Camera web nu are performanțe foarte bune iar rezoluția recomandată pentru captură video este de 352X288.

CE CONȚINE PACHETUL?
Cameră web, telecomandă, microfon, CD driveri, manual utilizare, cabluri audio-video.

CONCLUZIE
PixelView PlayTV PAK II are un preț atractiv și este destinat amatorilor de pachete tip "all-in-one". Cei care doresc să-și aleagă mărci diferite și superioare calitativ pentru Tuner sau camera web nu vor apela la acest tip soluție. Cei care doresc un semi-chilipir o pot avea în vedere.

Detalii tehnice
Interfață: intern/PCI • Chipset: Conexant 878A • Canale: 125 • Rezoluție maximă captură: 640X480 • Format captură: avi, bmp, jpg • Sistem: PAL BG+DK • FM • Conectare cameră web: USB



Prolink PixelView Video Maker

Comprimare hardware MPEG



135.90$ Tornado • 021-206.77.77

CE ESTE?
TV Tuner stereo ce are capacitatea de a comprima/decomprima hardware în format mpg1/mpg2. Pentru această funcție Prolink PixelView Video Maker are în dotare chipsetul Stream Machine SM2210 și 8 MB de memorie video.

DE CE "DA"?
Capacitatea de comprimare/decomprimare hardware eliberează procesorul. Calitatea capturii video este foarte bună iar setările parametrilor permit alegerea nivelului de calitate dorit.

DE CE "NU"?
Calitatea imaginii TV nu este foarte bună deoarece semnalul este comprimat digital MPEG. Dispune de sistem audio NICAM (Near Instantaneous Companded Audio Multiplex).

CE CONȚINE PACHETUL?
Cablu S-Video, cablu RCA, cablu audio, senzor telecomandă, telecomandă 30 butoane, 2 CD-uri cu driveri și programul CyberLink PowerDirector.

CONCLUZIE
În urma testelor PixelView Video Maker a obținut următoarele note: calitate imagine: 7, captură: 10, dotări: 8, software: 7, accesorii: 8, documentație: 5. Nota finală: 6.95.

Detalii tehnice
Interfață: intern/PCI • Chipset: Philips SAA7146AH • Chipset video • Encoder/Decoder: Stream Machine SM2210 • Memorie video 8MB • Rezoluție maximă captură: 704x480 • Format captură: MPEG I, MPEG II, SVCD, VCD • Sistem: PAL/SECAM BG; PAL/SECAM DK • NICAM



InnoDV DigiVison

Fără captură video și fără calculator



109$ Romsoft • 021-224.03.33

CE ESTE?
Este un TV Tuner (chipset Trident DPTV-DX) extern ce dispune de conectare VGA.

DE CE "DA"?
Poate funcționa fără să fim nevoiți să pornim PC-ul iar comutarea între modul TV și calculator se realizează foarte rapid din telecomandă. Claritatea imaginii este foarte bună. Sunetul este stereo (pentru posturile TV care emit stereo) și are un sistem de diminuare a zgomotului de fond.

DE CE "NU"?
Cel mai mare dezavantaj este lipsa posibilității de a realiza captură video. Această funcție este importantă la un TV Tuner deoarece este (pentru cea mai mare parte din utilizatori) criteriul principal în achiziționarea acestor componente. După un timp îndelungat de folosire se încălzește foarte mult. Prețul este destul de mare pentru un TV Tuner.

CE CONȚINE PACHETUL?
Telecomandă, baterii, cablu VGA pentru conectare la calculator, alimentator.

CONCLUZIE
InnoDV DigiVison este destinat celor care doresc o vizionare la o calitate foarte bună a posturilor TV și pot renunța la realizarea capturii video. Notele obținute în urma testelor: calitate imagine: 10, captură: 0, dotări: 7, software: 7, accesorii: 9, documentație: 5. Nota finală: 6.70.

Detalii tehnice
Interfață: extern/VGA • Chipset: Trident DPTV-DX • Sistem: PAL BG+DK, NTSC, SECAM • Canale: 254



KWorld KW-TV878-FBKM

Altă marcă, acelaşi TV Tuner



41.7$ Tora Computer • 021-3322544

CE ESTE?
TV Tuner intern cu chipset Conexant 878 şi tuner Philips. KWorld KW-TV878-FBKM este identic din punct de vedere al layout-ului cu TV Tuner-ul Jetway (testat în numărul 35 XtremPC). Chiar şi player-ul TV are o interfaţă identică cu software-ul de la Jetway.

DE CE "DA"?
Calitatea imaginii este bună. Dispune de FM (calitatea capturi radio este bună) şi o telecomandă uşor de utilizat. Se poate realiza captură video mpeg-1 sau mpeg-2 şi imagini bmp, jpeg sau tiff. Dispune de teletext şi time-shifting.

DE CE "NU"?
Nu avem la dispoziţie setările necesare realizării unei capturii video de calitate. Documentaţia este compusă doar dintr-un ghid de 4 pagini. O parte din canalele TV au o calitate slabă a imaginii.

CE CONŢINE PACHETUL?
Telecomandă cu 36 butoane, cablu audio, antenă FM, senzor telecomandă, ghid de instalare (4 pagini).

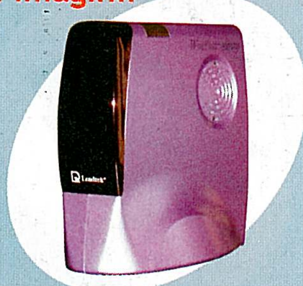
CONCLUZIE
În urma testelor Kworld KW-TV878-FBKM a obţinut următoarele note: calitate imagine: 7, captură: 7, dotări: 8, software: 7, accesorii: 7, documentaţie: 2. Nota finală: 6.95. Kworld KW-TV878-FBKM oferă un raport preţ/performanţă foarte bun. Dacă achiziţionaţi acest TV Tuner vă recomandăm să înlocuiţi software-ul propriu cu altul mai performant.

Detalii tehnice
Interfaţă: intern/PCI • Chipset: conexant 878 • Rezoluţie maximă captură: • Format captură: MPEG-1, MPEG-2 • Sistem: PAL BG+DK • FM • Time shifting



Leadtek WinFast Cinema

Claritate foarte bună a imaginii



75$ Skin Media • 021-231.50.97

CE ESTE?
TV Tuner extern. Legătura cu PC-ul se realizează prin conectorul de 9 pini existent pe plăcile video WinFast MyVIVO.

DE CE "DA"?
Calitatea imaginii este foarte bună. Interferenţele sunt eliminate deoarece este un TV Tuner extern. Player-ul TV/FM WinFast PVR permite o setare complexă şi eficientă pentru parametrii de captură video. Am realizat captură video direct în format DivX iar claritatea a fost foarte bună.

DE CE "NU"?
Pentru a folosi acest TV Tuner utilizatorul trebuie să utilizeze o placă video Leadtek WinFast MyVIVO.

CE CONŢINE PACHETUL?
Telecomanda cu 41 de butoane, cablu VGA cu 9 pini (pentru conectarea la placa video), cablu audio, antenă FM, baterii.

CONCLUZIE
Leadtek WinFast Cinema reprezintă cea mai potrivită alegere pentru posesorii de plăci video Leadtek cu specificaţii MyViVO. Calitatea imaginii este lipsită de interferenţele întâlnite la TV Tunerele interne. Notele obţinute în urma testelor noastre sunt: calitate imagine: 9, captură: 8, dotări: 8, software: 8, accesorii: 8, documentaţie: 8. Nota finală 8.30 situează Leadtek WinFast Cinema pe locul 2 în topul de TV Tunere.

Detalii tehnice
Interfaţă: extern/VGA • FM • Teletext • Preview 16 canale • Format captură: MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, VCD, DVD, WMV • Sistem: PAL B/G, SECAM B/G • Conectori: VGA, audio out/in • Picture-in-picture • Time-shifting



HP Photosmart 850

4.1 MP şi zoom optic de 8X. În plus, HP apelează şi la lentile Fuji



799 EUR HP Interactive Center • 021-222.20.72

CE ESTE?
Cameră foto digitală cu senzor CCD de 4.13 Megapixeli (3.94 milioane pixeli folosiţi efectiv pentru captură) şi zoom optic de 8X. Dispune de view finder electronic, dar designul ne aminteşte de o cameră fotografică cu film.

DE CE "DA"?
HP Photosmart 850 este realizat dintr-un material plastic de culoare argintie cu inserturi de cauciuc (în locurile care necesită o aderenţă mai mare). Calitatea fotografiilor este foarte bună pentru un aparat foto de 4.1 megapixeli. Zoom-ul optic 8X este completat de cel digital 7X iar lentilele fiind Fuji Photo Optical sunt o garanţie a calităţii. Fotografiile pot fi realizate la o rezoluţie maximă de 2304x1712 pixeli cu trei trepte de calitate: best, better şi good. Ecranul LCD are o diagonală de 2" (5 cm) şi are o claritate foarte bună chiar şi în condiţii de iluminare extreme (întuneric sau soare puternic). Lateral HP Photosmart 850 are 3 conectori: USB 1.1, AV out şi alimentare (alimentatorul poate fi achiziţionat separat).

DE CE "NU"?
Din cauza vitezei mari a zoom-ului, acţionarea acestuia produce un zgomot deranjant mai ales în timpul capturilor cu sunet. Am observat în timpul testelor unele aberaţii cromatice în condiţii de iluminare slabă sau contre-jour (iluminare din spatele obiectului fotografiat). Cardul de memorie livrat cu aparatul este de numai 16MB iar cablul AV trebuie achiziţionat separat. Nu este posibilă montarea unui blitz extern.

CE CONŢINE PACHETUL?
Card Secure Digital 16MB, 2 manuale de utilizare, 4 baterii AA, dock insert, cablu USB pentru conectare PC, cablu USB pentru imprimare directă, CD cu driveri şi software de prelucrare grafică.

CONCLUZIE
HP Photosmart 850 oferă un raport preţ/dotări foarte bun iar fotografiile (dacă sunt realizate corespunzător) pot mulţumi pe oricine. Pentru 799 Euro putem avea o cameră foto de 4.1 megapixeli şi cu zoom optic de 8X.





Detalii tehnice
Zoom optic 8X • Zoom digital 7X • Tip senzor: CCD • Rezoluţie 4.1 MegaPixeli • LCD 5 cm TFT • Memory card: Secure Digital • 12 tipuri de control manual • View finder electronic • AV output • Alimentare: 4 baterii AA • Conctare USB 1.1 • Format imagine: jpeg • Lentile :7.6mm - 61mm • Distanţă focalizare (normal) 80 cm - infinit • Distanţă focalizare (macro) 10 cm - 80 cm • Apertură: F2.8-F11 • Timp pornire: 8 secunde • Timp între 2 fotografii rezoluţie maximă: 2 sec



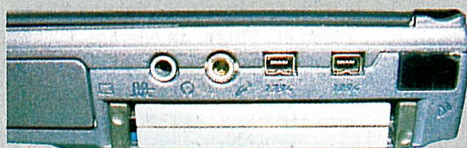
CLASA BUSINESS

ASUS AL3400TPDV

Performanțe deosebite dar nu cu un procesor "mobile".



NOTEBOOK-URILE ASUS DIN SERIA L3 SUNT dotate cu procesoare Intel Mobile Pentium 4 (Mobile Northwood) cu frecvențe de 1.4/1.5/1.6/1.7/1.8 GHz sau cu procesoare Intel Pentium 4 cu frecvențe de până la 2.2 GHz. ASUS AL3400TPDV are procesor Intel Pentium 4 cu frecvența de 2GHz.



Mufă căști, microfon, 2 porturi FireWire, IrDA

PRIMA IMPRESIE

Carcasa, realizată din material plastic, are un design simplu cu linii rigide și unghiuri drepte. Ecranul TFT de 14.1" are un contrast puternic și un unghi de vedere suficient de mare.

PORTABILITATE

Dimensiunile (326x267x42 mm) permit o manevrabilitate bună. Un minus la capitolul portabilitate este greutatea de peste 3Kg.

DOTĂRI

HDD-ul poartă marca IBM și are o capacitate de 20GB. Unitatea optică DVD Toshiba 8X și FDD-ul sunt integrate în carcasa notebook-ului. Servieta inclusă în pachet este de un real folos în transportul și protejarea notebook-ului. Lângă manualele și CD-urile cu driveri se află și un mouse optic Logitech. Pentru interconectarea diferitelor periferice avem la dispoziție două porturi USB 2.0 și 2 FireWire. Putem cupla notebook-ul la un monitor prin intermediul portului VGA sau chiar la un televizor prin TV-out. De remarcat este lipsa portului de extensie ce împiedică utilizarea unui docking station.



Mufă VGA, ventilație, TV-Out, tastatură/mouse, 2 porturi USB 2.0



Port serial, port paralel, conector modem, Lan, mufă VGA

PERFORMANȚE

ASUS AL3400TPDV are în dotare un procesor puternic dar din păcate nu este varianta Mobile. Din această cauză chiar dacă performanțele în aplicații sunt foarte bune (comparative cu cele obținute de un calculator desktop), autonomia notebook-ului are de suferit. Chiar dacă dispune de sisteme performante de răcire, procesorul Pentium 4 produce o energie termică ce poate afecta în timp durata de viață a celorlalte componente. Testele au fost efectuate cu notebook-ul conectat la o sursă de curent pentru a preveni alterarea rezultatelor din cauza bateriei.

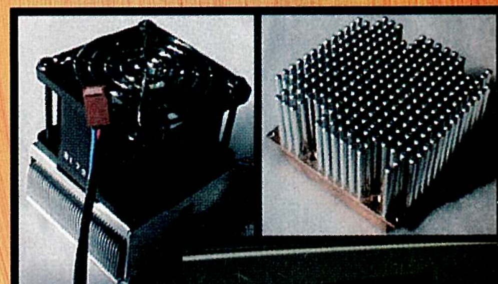
CONCLUZIE

Pentru cei care performanțele și prețul cântăresc mai mult decât autonomia, ASUS AL3400TPDV reprezintă o soluție bună.

Liviu Marica

Detalii tehnice		
Procesor	Intel Pentium 4 2.0GHz	
Chipset	SiS 650 + SiS 961	
Memorie RAM	128MB DDR 266 (maxim 1024MB)	
BIOS	Award	
Display	TFT XGA 14.1"	
Rezoluție TFT	1024x768 (maxim 64K culori)	
Rezoluție CRT	1920x1400	
Placă grafică	Integrată SiS 650 (maxim 128MB shared)	
HDD	IBM 20GB	
FDD	■	
Modem	56K V.90	
Rețea	10/100MBps (Integrat în SiS 650)	
Unitate optică	DVD ROM 8x Toshiba	
LED-uri	Power, baterie, acces HDD, e-mail, wireless lan, Num Lock, Caps Lock, CD	
Docking station	□	
Dimensiuni	326x267x42mm	
Greutate	3.2Kg	
Firewire	2	
USB 2.0	2	
Infrard port	■	
Conector VGA	■	
Port paralel	■	
Audio	AC 97	
Carcasa	Magneziu-aluminiu	
Securitate	Kensington Lock Port, parolă BIOS, parolă HDD	
Baterie	Li-Ion 18650 8 cells, 2200mAh, 65Whrs	
Sistem de operare	Opțional	
Teste		
Autonomie	Aplicații 3D: 1 oră 27 minute	
	Aplicații audio:	2 ore 11 minute
	Aplicații office:	2 ore 02 minute
SiSoft Sandra	CPU Dhrystone:	5366
	CPU Whetstone:	2673
	Memory int:	1740
	Memory float:	1762
	HDD:	13367KB/s
	DVD:	2296KB/s
Contact		
Preț	1432.83$	
Distribuitor	Romsoft	
Telefon	021-224.03.33	
Web	www.romsoft.ro	

PC NUTS
EXTREME COMPUTING
overclocking
cât urea Mushkii tăi







Produse unice în România destinate overclockingului, tweakingului, PC-ului împins la extrem în condiții de stabilitate maximă:

- Memorii Mushkin SDRAM & DDRAM CL 2-2-2
- Coolere TaiSol, Swiftech, OCZ Gladiator
- Ventilatoare Delta 60, 80,120mm
- Pastă termoconductoare Arctic Silver
- IDE ATA 100 rounded cables
- DigiDoc 5.0 - digital tweaking and monitoring
- Window kit & Neon Light Kit

Tape Computer
- Importator unic și distribuitor în România -
București - Splaiul Unirii nr 8, Bloc B4,
telefon: 021-330.57.83 / 330.90.22 / 330.23.92
E-mail: tape@tape.ro
Web: http://www.tape.ro

forum XPC www.xtrempc.ro

Puteţi citi aici cele mai interesante întrebări şi răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xtrempc.ro. Şi în anul acesta vă aşteptăm să participaţi alături de noi la discuţii despre domeniul hardware.

FORUM: Plăci de bază



TRĂIASCĂ SOLTEK ŞI ULEIUL DE BUCĂTĂRIE

Nu o să vă vină să credeţi dar mie aşa mi s-a întâmplat! M-am trezit că imediat ce porneam calculatorul, după câteva secunde se oprea curentul. Problema mea era cooler-ul de la procesor care refuza să se învârtească la mai mult de 1000 rpm. Fiţi atenţi aici ce soluţie am găsit: am luat frumos sticla de ulei şi am uns cât se poate de bine motoraşul ventilatorului. Culmea este că acum îmi merge de minune. Trăiască Soltek... deoarece placa de bază a ştiut să oprească alimentarea imediat ce a simţit această problemă. Dacă nu era ea nu mai aveam eu procesor acum! • ***Shogun***

Prietene, sunt de acord cu tine cu laudele aduse producătorului Soltek care şi-a făcut treaba bine, dar cu faza cu uleiul de bucătărie o soluţie extrem de temporară. Uleiul de floarea soarelui se deshidratează şi se va coagula pe bucşile ventilatorului şi vor începe să se încingă axele. Ca urmare se va descentra şi... vei fi iar beneficiarul tehnologiei Soltek. Cât mai repede procură-ţi ulei de ceasornicar pentru mecanisme fine şi după o spălare a bucşilor ventilatorului cu benzină sau kerosen (gaz de brichetă Zippo), pune-i 2-3 picături de ulei. Aşa ai să stai liniştit cel puţin încă 4-5 luni, când e bine să repeţi procedura. • ***Seth965***

FORUM: HDD

MAXTOR 80 GB 7200 RPM ATA133 ŞI FACE CA UN TRACTOR

Am luat un HDD Maxtor 80 GB 7200 rpm ATA133 şi am următoarea problemă cu el: când lucrează intens face ca o râşniţă de cafea. E normal să fie aşa de zgomotos? • ***Apaunescu***

Cred că exagerezi un pic. Şi al meu face la fel când lucrează da parcă nu se aude aşa tare. Oricum eu am unitatea sub birou şi poate din cauza asta (am acelaşi HDD ca al tău). • ***Cosminbad***

De ce nu încercaţi Seagate deoarece sunt cele mai silenţiose până în prezent. • ***MAKAVELY***

FORUM: CD-RW/CD/DVD

CDRW TEAC 40X12X48 DEFECT SAU A ÎNVĂŢAT NERO SĂ MINTĂ?

Copierea se face cu succes, numai că CD-urile inscripţionate cu această unitate nu mai merg nicicum. Am încercat toate variantele posibile, am scris la viteze diferite, am testat pe sisteme de operare diferite, am încercat şi cu softuri de inscripţionat diferite, dar la toate CD-urile aceeaşi problemă. CD-uri cu defecte. Eu atât pot să spun ,,A învăţat şi Nero să mintă sau să fie TEAC-ul de vină". Poate să-mi spună cineva ce-ar mai fi de făcut? • ***Valismar***

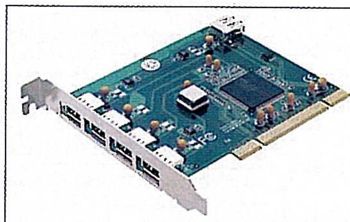
În principiu, poţi încerca: 1. Să schimbi softul de scriere. 2. Să introduci unitatea ta CDRW în alt sistem. 3. Să încerci altă unitate CDRW în sistemul tău. 4. Şi în caz că inevitabilul s-a produs, să te duci la service! La simulare îţi dă vreo eroare? Îi dai să-ţi verifice ce ţi-a scris după citire din Nero? Ce-ţi spune? Totul a decurs OK? Nu cred că asta contează dar bufferul are cumva fluctuaţii mari? Face la fel şi cu CD-RW? Dacă unitatea este în garanţie şi nu-i dai de cap, cel mai înţelept ar fi să te duci la service. • ***Ricardo***

hardmail

CAMERE WEB ŞI PC-URI FĂRĂ USB

Salut fraţilor şi vă rog să ma ajutaţi! Acum vreo doi ani i-am dat un computer sorei mele şi acum aş vrea să-i trimit o cameră web dar nu ştiu dacă o s-o poată folosi sau ce ar mai fi nevoie ca să-i fie de folos. Computerul conţinea (din câte îmi mai amintesc): AMD K6 II la 450Mhz, 64 MB RAM, video Voodoo3 3000, placă sunet Yamaha, placă de bază Ali socket 7. Ştiu că nu avea mufe USB; trebuie altă placă sau există alte modalităţi de a conecta o cameră web la computer?

M. Neculcea



Pentru a rezolva această problemă există carduri PCI cu 2-4 porturi USB. Un exemplu ar fi BF-460 produs de BAFO Technologies. Acesta oferă 4 porturi USB 2.0 externe şi unul intern. Condiţia este să ai un slot PCI liber iar preţul este în jur de 50 USD.

Doresc să achiziţionez un PC de aproximativ 1000 USD. Aş dori să-mi sugeraţi sistemul cel mai bun (raport preţ/performanţă) Intel şi AMD. Vă mulţumesc!

Gigi Lisovencu

Cu 1000 USD poţi cumpăra un sistem bazat pe următoarea structură: AMD Athlon XP 2100+, o placă de bază KT400, 256 MB DRR 333, HDD 60 GB, GeForce4 MX 440-8X, CDRW şi opţional un TV Tuner.

MERGE PREA BINE?

Am şi eu o mare nelămurire: procesorul meu este unul de 1.2GHz, overclockuit la 1.3GHz pe o placă de bază MSI-6380E cu chipset VIA. Am o nelămurire: în 3DMark2001 am avut un scor de 7134 cu sistemul curent + un NVIDIA GeForce4Ti 4200 64MB (Leadtek WinFast A250 LE TD - fără overclocking) + 256MB DDR266, la rezoluţia de 1280x1024x32bit şi texturi de 32bit. Nu e cam mult?

Donnie Brasco

Nu ştim ce setări ai folosit la driverii

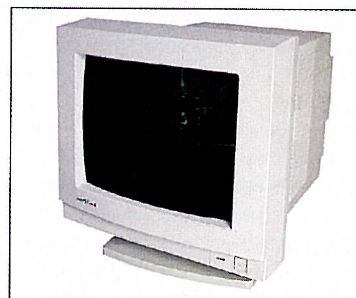


video să putem spune dacă sistemul tău merge mai rapid decât este normal. Dacă ai făcut overclocking prin ridicarea FSB-ului la 109MHz atunci memoria şi AGP-ul au fost şi ele impulsionate. Dacă sistemul rulează stabil nu ai de ce să îţi faci probleme.

MONITORUL CARE CERE PALME

Am următorul sistem: Pentium II 300 MHz, 64MB SDRAM, placă video NVIDIA Riva TNT 128/128SX, HDD 4.3GB, CDRW 4x4x32, monitor AST Vision 4L, Sistem de operare Windows 98 SE. Vreau să mă sfătuiţi ce upgrade să-mi fac prima dată. Încă 64MB RAM, sau să-mi schimb placa de bază? Am ceva probleme cu monitorul. Când joc cam 40 de minute se zguduie un pic şi deodată dispare şi apare numai negru parcă-i închis. Dacă-i dau o palmă peste ecran atunci apare imaginea. Vă rog să-mi spuneţi ce să fac cu ea? Poate fi reparat?

Paizs Levente



Dacă îţi schimbi placa de bază va trebui să schimbi şi procesorul (probabil chiar şi memoria). Dacă dispui de banii necesari, upgrade-ul este necesar deoarece un Pentium II la 300 MHz nu mai face faţă cerinţelor actuale. Monitorul are un contact slab care cedează atunci când se încălzeşte în urma funcţionării îndelungate. Pălmuirea lui nu este decât o soluţie de moment. Se poate repara, dar poţi

Dacă aveți probleme cu calculatorul sau simțiți pur și simplu că sistemul este pe cale să o ia razna, înainte să îl condamnați la moarte, dați-ne un mesaj pe adresa hardmail@xtrempc.ro sau la adresa redacției. Sunt mari șanse să avem calmantul potrivit.

hardmail@xtrempc.ro

să te gândești serios la achiziționarea unui monitor nou (poate te ajută în acest sens testul din numărul acesta cu monitoare de 19").

DOSARELE X, EPISODUL CU HDD-URI

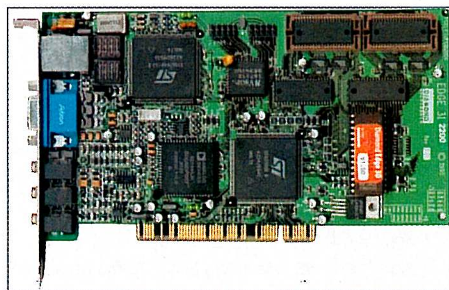


Am o mare problemă cu HDD-urile care pur și simplu "crapă" după o anumită perioadă de funcționare (între 4 și 6 luni). Problemele încep cu nefuncționarea capetelor, apoi apariția BAD-urilor sau invers. Primele probleme au început să apară acum vreo 2 ani, perioada în care aveam un calculator cu configurația următoare: mainboard FIC SD11 cu 256MB SDRAM PC 133, CPU AMD K7 Athlon 650MHz slot A, SVGA Riva Vanta 8MB RAM, Sound Guillemot Maxi Sound 64 Home Studio Pro (ISA), controller SCSI Adaptec AHA 2940W, FDD Sony, Cd-Rom Sony 48X, CD-RW Philips 8/4/32, sursă 230W, monitor 14" Sampo, iar HDD-uri au fost mai multe începând cu unul de 5GB care a "murit" fiind schimbat cu unul de 20GB, apoi cu altul tot de 20GB, apoi altul de 40GB și altul de 40GB, care bineînteles și el... "mort". Am crezut eu că este placa de bază de vină, așa că am "măritat" calculatorul acum aproape 7 luni achiziționând altul cu care se întâmplă aceeași problemă. Configurația e alta, exceptând controllerul SCSI: mainboard Eagletec M830, 256MB DDRAM PC 2100, CPU AMD K7 Athlon 900MHz, SVGA Leadtek GeForce4 MX 440, Sound Guillemot Fortissimo (PCI), Tuner TV Acorp, Retea 3COM, CD-ROM Sony 52X, CD-RW Philips 8/4/32, CD-RW Lite-On 32/12/40, sursa 350W, monitor SONY Trinitron 15Sf și HDD de 40GB care a "crăpat" și el. Toate HDD-urile erau în garanție și cumpărate de la aceeași firmă. Cauza? Sunt "henț careu"! Din cauza transportului este exclus pentru că nu este mișcat din loc, nu a fost demontat de când l-au montat cei de la firmă, nu a fost trântit, merge cam 12 ore pe zi, și este singurul lucru cu care am probleme din tot calculatorul de 2 ani încoace. Mi-e și rușine să mă mai duc la firmă să le spun ca și ăsta a "crăpat". Vă rog mult să mă "luminați" și pe mine, că m-am săturat de câte ori am schimbat HDD-ul.
Eddie Traxx

Problemele tale cu HDD-urile pot avea la bază un sistem de alimentare defectuos. Fluctuațiile de curent pot afecta foarte mult componentele calculatorului. Pentru a preveni astfel de probleme îți poți cumpăra un prelungitor cu protecție sau chiar un UPS dacă dispui de resursele finaciare corespunzătoare. Mai este o variantă: schimbă firma de la care cumperi HDD-urile. Am avut o experiență asemănătoare cu o firmă (nu vrem să-i menționăm numele) care avea la vânzare foarte multe produse cu probleme.

ISTORIE IT

Unde pot găsi o pagină despre istoria plăcilor video, mai ales NVIDIA?
Gheorghe Groza



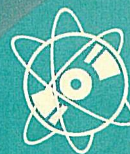
Iată că mai există persoane care sunt interesate de istorie. La adresa: http://firingsquad.gamers.com/features/nvidia history vei găsi o istorie a firmei NVIDIA. În imagine puteți vedea cum arăta o placă video cu chipsetul NV1. Pentru istoria ATI tastează http://firingsquad.gamers.com/features/atihis tory. Documentare plăcută.

Liviu Marica

Prețul corect

Am și eu o problemă: în revista voastră cu numărul 37 ați publicat la "Teste camere web" prețul de 48 USD pentru Aiptek Pencam Plus iar eu nu o pot găsi nicăieri la acest preț.
Cristian Serban

Am luat legătura cu distribuitorul acestei camere web și am aflat că prima dată am primit alt preț (dintr-o regretabilă eroare). Prețul real este 90.71 USD (fără TVA). Dacă descoperiți și alte diferențe majore de preț față de cele publicate în revistă nu ezitați să ne scrieți pe adresa pretulcorect@xtrempc.ro.


MC&CD MEDIA
www.ergona-mccd.ro

Multiplicare industrială de CD-uri și CD ROM-uri
• Realizări CD-uri personalizate și cărți de vizită pe CD
• Multiplicare DVD, casete video, casete audio
• Imprimare OFFSET imagine similară unei fotografii
• Producție filme offset
• Design

MC&CD MEDIA s.r.l., Splaiul Independenței 202A,
Tel./Fax: 212 71 96/97/98/99
Mobil: 093-170 509; 093-252 311; 093-761 700; 091-217 633

TOPSOCKETA

PLĂCI DE BAZĂ - SOCKET A - MEMORIE DDRAM

Cu seria MAX Abit a dat lovitura iar AT7 MAX2 beneficiază de cele două atribute dorite de toată lumea: performanță și dotări de excepție

Loc	Producător	Model	Notă	Preț ($)	Chipset	Caracteristici	Performanțe joc	Performanțe sintetice	Dotări	Distribuitor
1	Abit	AT7 MAX2	1.560	174.2	KT400	FSB 333,AGP/5PCI, PC2700, 8 USB2.0, RAID, S-ATA, FireWire, Lan	0.726	0.772	0.062	Tape Computer
2	Chaintech	CT-7NJS	1.558	N/A	nForce 2	FSB 333, AGP/5PCI/1CNR, PC3200, ATA133, 6 USB 2.0, FireWire, Raid, Lan, audio	0.720	0.774	0.064	ASBIS/Comrace
3	Epox	8RDA+	1.539	109.2	nForce 2	FSB 333, AGP/6PCI, PC3200, ATA133, 6 USB 2.0, FireWire, Lan, audio	0.726	0.781	0.032	Depozitul de Calculatoare
4	ASUS	A7V8X	1.537	124.16	KT400	FSB 333, AGP/6PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC650, 6 USB 2.0	0.714	0.762	0.06	Romsoft
5	Chaintech	Apogee CT-7VJLD	1.535	N/A	KT400	FSB 333, AGP/6PCI, PC2700, ATA133, CMedia8738, 2 USB, 4 USB 2.0	0.720	0.767	0.048	ASBIS/Comrace
6	Chaintech	Apogee CT-7VJL	1.532	N/E	KT333	FSB 266, AGP/6PCI, PC2700, ATA133, CMI8738, 2 USB, 4 USB 2.0	0.720	0.764	0.048	ASBIS/Comrace
7	Gigabyte	GA-7VAXP	1.520	112.4	KT400	FSB 333, AGP/5PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC650, 6 USB 2.0, RAID	0.704	0.760	0.056	UltraPro
8	DFI	AD77 Infinity	1.514	103.4	KT400	FSB 333, AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, Realtek ALC650, 6 USB 2.0, RAID	0.704	0.754	0.056	Tape Computer
9	Abit	KD7 RAID	1.512	115.9	KT400	FSB 333, AGP/ 6PCI, PC2700, 4 USB2.0, RAID, Lan	0.715	0.765	0.032	Tape Computer
10	Abit	AT7	1.503	140.2	KT333	FSB 266, AGP/3PCI, PC2700, ATA133, ALC650, 4 USB, 4 USB 2.0, RAID	0.690	0.745	0.058	Tape Computer
11	Shuttle	AK35GT2R	1.500	89	KT333	FSB 266, AGP/6PCI, PC2700, ATA133, CMI8738 5.1, 4 USB, RAID	0.705	0.759	0.036	ETA2U
12	Gigabyte	GA-VRXP	1.496	98.2	KT333	FSB 266, AGP/5PCI, PC2700, ATA133, CT5880, 4 USB, 4 USB 2.0, RAID	0.743	0.697	0.056	UltraPro
13	EPoX	8K3A	1.493	104	KT333	FSB 266, AGP/6PCI, PC2700, ATA133, AC97, 2 USB	0.724	0.761	0.008	Best Computers / Elsaco
14	ASUS	A7V333	1.490	107	KT333	FSB 266, AGP/5PCI, PC2700, ATA133, CMI8738 5.1, 4 USB 2.0, RAID	0.705	0.745	0.04	Senorg / Depozitul de Calculatoare
15	Soltek	SL-75FRV	1.489	N/E	KT400	FSB 333, AGP/5PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC 650, 2 USB 2.0	0.707	0.758	0.024	Soltek
16	Soltek	SL-75DRV5	1.488	95	KT333	FSB 266, AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, AC97, 4 USB	0.758	0.713	0.016	Best/ProCA/Romsoft/Viami
17	Epox	8K9A	1.482	100.9	KT400	FSB 333, AGP/5PCI/1CNR, PC3200, ATA133, 2 USB 2.0, audio	0.709	0.757	0.016	Depozitul de Calculatoare
18	DFI	AD76 RAID	1.480	96.5	KT333CE	FSB 266, AGP/6PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC 650, 2 USB, 4 USB 2.0	0.747	0.705	0.028	Tape Computer
19	Jetway	V333U	1.476	75	KT333	FSB 266, AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, AC97, 2 USB 2.0	0.706	0.758	0.012	UltraPro
20	Abit	NV7-133R	1.474	115.9	nForce415	FSB 266, AGP/5PCI, PC2100, ATA133, NVIDIA AC 5.1, GeForce2 MX	0.693	0.751	0.024	Ager / Depozitul de Calculatoare
21	Albatron	KX400+ PRO	1.468	79.9	KT333	FSB 333, AGP/6PCI/1CNR, PC2700, REALTEK ALC650, 6 USB 2.0, BIOS Mirror	0.565	0.618	0.8	Spot
22	Albatron	KX400 8X	1.455	84.9	KT400	FSB 333, AGP/6PCI, PC3200, ATA 133, 6 USB 2.0, BIOS Mirror, audio	0.676	0.756	0.024	Spot
NOU 23	Aopen	AK77-8XN	1.430	76.4	KT400	FSB 333, AGP/6PCI/0CNR, PC3200, AC'97, LAN, ATA133, 4 USB 2.0	0.660	0.745	0.024	Quartz
NOU 24	Acorp	7KT400	1.401	79	KT400	FSB 333, AGP/5PCI/0CNR, PC3200, ATA133, AC'97, 4 USB 2.0	0.636	0.743	0.022	Romsoft

DRIVE-URI DVD+RW

Deși Philips se dovedește momentan liderul inventatorilor, Ricoh este cel al producătorilor DVD+RW

Loc	Producător	Model	Notă	Preț ($)	Scriere DVD	Scriere CD	Rescriere CD	Citire DVD	Citire CD	Buffer	Intefață / Buffer Underrun / Tehnologii	Notă citire DVD	Notă citire CD	Notă scriere DVD	Notă scriere CD	Distribuitor
1	Ricoh	MP5120A-DP	1.662	363	2.4X	12X	10X	8X	32X	-	IDE / Just Link	0.372	0.353	0.412	0.524	Romsoft
2	Philips	DVD-RW208	1.661	449	2.4X	12X	10X	8X	32X	-	IDE / Seamless Link / Termo Balanced Writing	0.371	0.341	0.420	0.528	Best Computers
3	Sony	DRW110A	1.659	499.9	2.4X	12X	10X	8X	32X	2MB	IDE / Just Link	0.368	0.347	0.422	0.521	Spot
NOU 4	Pioneer	DVR-A05	1.659	328.9	4X	16X	8X	12X	32X	2MB	IDE / Buffer Underrun protection	0.293	0.311	0.606	0.450	Tora Computers
5	HP	dvd101i	1.647	N/A	2.4X	12X	10X	8X	32X	2MB	IDE / Buffer Underrun protection	0.370	0.351	0.408	0.518	Distribuitorii HP
NOU 6	ASUS	DVR-104	1.217	332.5	2X	8X	4X	6X	24X	2MB	IDE / Buffer Underrun protection	0.338	0.327	0.189	0.364	Romsoft

TV-TUNERE

Premiantul testului vine de la ATI sub forma unei plăci All-In-Wonder cu chipset Radeon 8500

Loc	Producător	Model	Notă	Preț ($)	Chipset	Intefață / Tuner FM / Telecomandă	Calitate imagine	Calitate captură	Dotări	Software	Accesorii	Documentație	Distribuitor
1	Hercules	All-In-Wonder 8500	8.35	354.8	ATI	AGP / Nu / Da	8	8	8	9	9	9	UltraPro / UbiSoft
NOU 2	Leadtek	WinFast Cinema	8.30	75	Conexant 878a	VGA / Da / Da	9	8	8	8	8	8	Skin Media
3	Leadtek	TV2000XP Deluxe	8	66	Conexant 878a	PCI / Da / Da	8	8	8	8	8	8	Skin Media
4	Creative	3D Personal Cinema	7.95	194	SA7108B	VGA / Nu / Da	9	7	8	6	9	7	UltraPro
5	Terratec	Cinergy400 TV	7.85	64.9	SAA7134HL	PCI / Nu / Da	8	8	6	8	8	9	UltraPro / UbiSoft
6	AVerMedia	AVerTV Studio	7.75	60	Conexant 878a	PCI / Da / Da	8	8	8	7	8	5	Lasting Computers
7	Items	Much TV DVR	7.20	46.5	Conexant 878a	PCI / Da / Da	8	7	7	6	7	8	ProCA

UMFLĂ POTULI!



ALTEC LANSING

Sunet de calitate încă din 1941

Just listen to this!

PREMIUL 1 - *Altec Lansing ADA 890*

Cinematograful digital!



PREMIUL 2 - *Altec Lansing 251*

Simte acțiunea! Simte puterea!



PREMIUL 3 - *Altec Lansing 321*

Simte pasiunea!



Pentru a putea participa la concurs trebuie să completezi și să trimiți talonul de mai jos la adresa indicată

MENȚIUNE:
taloanele pentru toate concursurile din revistă pot fi trimise în același plic. Premiile vor fi oferite conform specificațiilor, nu se va oferi contravaloarea în bani.

Premiul este oferit de:
SKIN MEDIA S.R.L.
Str. Pușkin nr. 18, București 1
Tel / Fax: 021 231 50 97
www.alteclansing.ro

Termenul limită al concursului - 23 februarie 2003 data poștei
Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 41 XtremPC

ALTEC LANSING
Sunet de calitate încă din 1941

TALON PARTICIPARE

Completează și trimite acest talon la adresa:
XtremPC - Str.Puskin 18 București 1

Nume:........................ **Prenume:**........................
Telefon:........................ **E-mail:**........................

Firma Altec Lansing a fost înființată în:
- 1877
- 1941
- 1998

Cel mai puternic sistem Altec Lansing (641) are:
- 400W Total / 237W RMS
- 800W Total / 500W RMS
- 150W Total / 80W RMS

CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

TOPSOCKET478

PLĂCI DE BAZĂ - PENTIUM 4 - MEMORIE DDRAM

	Loc	Producător	Model	Notă	Preț ($)	Chipset	Caracteristici	Performanțe joc	Performanțe sintetice	Dotări	Distribuitor
NOU	1	Epox	4PEA+	2.104	165	I845PE	Cea mai nouă placă de bază Epox pentru Pentium 4 aduce dotări de top precum Serial ATA, Raid, FireWire și cabluri IDE rounded, oferind performanțe excelente. FSB 533, AGP/5PCI, PC2700, FireWire, Raid, Lan, Serial ATA, 4 USB 2.0	1.046	1.002	0.056	Romsoft
	2	Albatron	PX845PE Pro II	2.096	89.9	I845PE	FSB 533, AGP/5PCI, PC2700, ATA133, Raid, Lan, Serial ATA, 6 USB 2.0	1.044	0.998	0.054	Spot
NOU	3	Epox	4PEAE	2.073	113	I845PE	FSB 533, AGP/5PCI, PC2700, ATA100, AC'97, 2 USB	1.042	1.007	0.024	Romsoft
NOU	4	Shuttle	AB48N	2.042	93.5	I845PE	FSB 533, AGP/5PCI, PC2100, ATA100, AC'97, 4 USB 2.0, Lan	1.040	0.990	0.012	ProCA/FIT Distribution
NOU	5	Shuttle	AV49N	2.010	87	P4X400	FSB 533, AGP8X/5PCI/0CNR, PC3200, ATA133, AC'97, 2 USB, Lan	1.013	0.985	0.012	ProCA/FIT Distribution

Plăcile de bază din acest tabel sunt testate cu noul sistem de test cu procesor Intel Pentium 4 la 2.4GHz și 256MB memorie DDR333.

PLĂCI DE BAZĂ - PENTIUM 4 - MEMORIE DDRAM

Loc	Producător	Model	Notă	Preț ($)	Chipset	Caracteristici	Performanțe joc	Performanțe sintetice	Dotări	Distribuitor
1	Shuttle	AS45GTR	1.645	130	SiS648	Combinația reușită northbridge-ului SiS 648 și southbridge-ului SiS 963 a condus Shuttle AS45GTR pe locul întâi. Performanțele în jocuri sunt mari și este de remarcat introducerea în premieră a tehnologiei serial ATA. FSB 533, 1AGP 8X/5PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC650, 4 USB 2.0	0.793	0.785	0.064	FIT Distribution / ProCA
2	EPoX	4SDA5+	1.622	128.25	SiS648	FSB 533, AGP8X/6PCI, PC2700, ATA133, AC97v2.2, 4 USB 2.0	0.786	0.788	0.048	Depozitul de Calculatoare
3	ASUS	P4S8X	1.613	166.7	SIS648	FSB 533, 1AGP/ 6PCI, PC2700, Realtek ALC650, 6 USB2.0, RAID, Serial ATA	0.775	0.781	0.056	Depozitul de Calculatoare
4	Abit	SR7-8X	1.602	96.5	SIS648	FSB 533, 1AGP/ 5PCI, PC2700, 2 USB 2.0, Lan	0.794	0.784	0.024	TAPE Computer
5	Gigabyte	GA-8SG667	1.585	94	SIS648	FSB 533, 1AGP/ 6PCI, PC2700, Realtek ALC650, 4 USB2.0	0.779	0.786	0.020	Tornado
6	Asus	P4PE Ultra	1.584	186	i845PE	FSB 533, 1AGP/ 6PCI, PC2700, 6 USB2.0, RAID, Serial ATA	0.774	0.746	0.064	Ultra PRO
7	Abit	SD7-533	1.576	91.6	SiS645	FSB 400, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA100, CMI87386ch, 2 USB, S/PDIF	0.786	0.788	0.048	Tape Computer
8	Gigabyte	GA-8SIML	1.569	76.1	SiS650	FSB 400, 1AGP/3PCI/1CNR, PC2700, ATA100, ALC201A, RAID, 2USB, video S3	0.784	0.769	0.016	UltraPro
9	ASUS	P4S533	1.565	107.1	SiS645DX	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, CMI8738, 4USB	0.767	0.778	0.02	UltraPro / Depozitul de Calculatoare
10	Abit	IT7 MAX2	1.563	189.7	i845E	FSB 533, 1AGP/4PCI, PC2700, 8 USB2.0, RAID, FireWire	0.739	0.757	0.066	Tape Computer
11	Gigabyte	8PE667 Ultra	1.557	156	i845PE	FSB 533, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2700, 6 USB2.0, Lan, RAID	0.758	0.750	0.048	UltraPro / Tornado
12	ASUS	P4B533-E	1.557	170	i845E	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA133, CMI8738, 6 USB, lan-on-board, S/PDIF	0.751	0.746	0.06	Romsoft
13	Soltek	SL-85ERV	1.555	-	P4X400	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2700, Realtek ALC650, 2 USB2.0	0.764	0.771	0.020	ProCA
14	Soltek	SL-85DRS2	1.549	maxim 107.2	SiS645	FSB 400, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA100, AC97, 2 USB	0.777	0.764	0.08	ProCA / Depozitul de Calculatoare
15	Asus	P4GE-V	1.539	171	I845GE	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2700, ADI AD1980, 6 USB2.0, Lan, Video	0.770	0.749	0.020	UltraPro
16	Gigabyte	GA-8IGX	1.535	112.4	i845G	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, AC97, 6 USB 2.0	0.769	0.746	0.020	UltraPro
17	Chaintech	9BJF	1.534	N/E	i845G	FSB 533, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CMI8738 6ch, video	0.771	0.743	0.02	ASBIS / Comrace
18	Abit	BE7	1.534	149	I845PE	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2700, 6 USB2.0, Lan, RAID	0.763	0.746	0.024	TAPE Computer
19	EPoX	4G4A+	1.533	110.62	i845G	FSB 533, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, RAID, video	0.749	0.760	0.024	Romsoft
20	Gigabyte	8GE667	1.533	114	I845GE	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2700, Realtek ALC650, 4 USB2.0, Lan, Video	0.765	0.748	0.020	ELKOTech Romania/Tornado/Ultra PRO
21	Albatron	Silver PX845E	1.528	96.5	i845E	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, Realtek ALC650	0.757	0.743	0.028	Spot
22	Intel	D85GBV	1.527	N/E	i845G	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, video, TV-Out, DVI	0.757	0.742	0.028	Intel Corporation
23	DFI	NB76-EC	1.527	112	i845G	FSB 533, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, video, S/PDIF	0.768	0.745	0.012	Tape Computer
24	Acorp	4D845AP	1.526	106.8	i845E	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, CMI8738	0.767	0.731	0.028	Romsoft
25	Albatron	PX845G PRO II	1.526	130	i845G	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA133, Realtek ALC650, RAID PDC20276	0.762	0.740	0.024	Spot
26	Gigabyte	GA-8IEXP	1.525	135.2	i845E	FSB 533, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA133, CT5880, RAID, S/PDIF, FireWire	0.736	0.729	0.06	UltraPro
27	Abit	IT7	1.523	154.7	i845E	FSB 533, 1AGP/4PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC 650, RAID HPT374	0.756	0.739	0.028	Tape Computer
28	DFI	PE21-EC/A	1.520	81	VIAP4X400	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC650	0.748	0.764	0.008	Tape Computer
29	EPoX	EP-4BEAR	1.519	128	i845E	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA133, Realtek ALC650, RAID	0.752	0.738	0.028	Depozitul de Calculatoare
30	Abit	BG7	1.519	133	i845G	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA100, AC97, 2 USB	0.745	0.763	0.008	Tape Computer
31	MSI	645 Ultra	1.517	N/E	SiS645	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA100, ALC650, 4 USB 2.0	0.765	0.733	0.02	-
32	Chaintech	CT-7EJL	1.517	N/E	i845E	FSB 533, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB 2.0	0.755	0.742	0.02	Comrace
33	Abit	BD7II-RAID	1.513	144	i845E	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA133, AC97, 4 USB 2.0, RAID	0.745	0.763	0.008	Tape Computer
34	Albatron	PX845PEVPRO	1.509	89.9	i845PE	FSB 533, 1AGP/ 5PCI, PC2700, 2 USB2.0, Lan	0.759	0.738	0.012	Spot
35	Albatron	PX845E PRO II	1.504	120	i845E	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA133, Realtek ALC650, 6 USB 2.0, RAID	0.746	0.738	0.02	Spot
36	VIA	P4XB-RA	1.499	85.5	P4X266A	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CMI8738, 2 USB, RAID	0.745	0.734	0.02	Depozitul de Calculatoare
37	DFI	NS35-SC	1.496	86	SiS650	FSB 400, 1AGP/3PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, 2 USB, video SiS315	0.708	0.776	0.012	Tape Computer
38	Shuttle	AB45	1.495	84	i845E	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB 2.0	0.746	0.731	0.018	FIT Distribution
39	Chaintech	CT-8BJD	1.493	N/E	i845D	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CMI8738, 2 USB	0.730	0.755	0.008	ASBIS / Comrace
40	Soltek	SL-85DRV3	1.488	N/E	P4X266A	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB, RAID	0.750	0.726	0.012	ProCA / Romsoft

TOP PLĂCI VIDEO

PLĂCI VIDEO

Radeon9700 Pro este regele accelerării 3D. Nu mai există nici un dubiu, NVIDIA nu mai este pe primul loc, ATi a luat, cel puțin temporar, coroana.

Loc	Producător	Model	Notă	Preț ($)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Dotări	Distribuitor (D) Ofertant (O)	
1	Gigabyte	MAYA II R9700 PRO	2.553	N/E	Radeon9700 Pro	128MB DDR, 2.2ns, chip/mem: 325/648MHz, TV-Out, DVI	2.533	0.020	UltraPro/Caro	(D)
2	Hercules	3D Prophet 9700 Pro	2.546	359	Radeon9700 Pro	128MB DDR, 2.2ns, chip/mem: 310/648MHz, TV-Out, DVI	2.531	0.015	UbiSoft/Best Comp	(O)(D)
3	ATI	Radeon 9700 Pro	2.537	389	Radeon9700 Pro	128MB DDR, 2ns, chip/mem: 325/620MHz, TV-Out, DVI	2.527	0.010	Tape Computer	(D)
4	Leadtek	WinFast A250Ultra TD ViVO	2.236	329	Titanium4600	128MB DDR, 3.6 ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI, VIVO	2.211	0.025	Skin Media	(D)
5	Gainward	Ultra/750XP	2.234	305	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/648MHz, TV-Out, 2 DVI	2.214	0.020	Romsoft	(D)
6	Abit	Siluro GF4 Ti4200 OTES	2.069	144	Titanium4200	64MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/553MHz, TV-Out, DVI	2.049	0.020	Tape Computer	(D)
7	Leadtek	WinFast A280 LE TD MyViVO	1.970	219.5	Ti4200 AGP 8X	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/513MHz, TV-Out, TV-In, DVI	1.940	0.030	Skin Media	(D)
8	Gigabyte	MAYA II GV-R9500	1.435	N/A	Radeon9500	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 275/550MHz, TV-Out, DVI	1.410	0.025	UltraPro	(D)
9	Gigabyte	MAYA R9000 Pro	1.370	129	Radeon9000 Pro	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/550, TV-Out	1.355	0.015	UltraPro	(D)
NOU 10	Abit	Siluro GF4 MX440 AGP8X	1.335	103.3	GF4 MX440 AGP 8X	64MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/513, TV-Out, DVI, Dual Head	1.310	0.025	Tape Computer	(D)
11	Leadtek	WinFast A180TDH MyViVO	1.330	146	GF4 MX440 AGP 8X	64MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 274.5/513MHz, TV-Out, TV-In, DVI	1.310	0.020	Skin Media	(D)
NOU 12	Tornado	GeForce4 MX440-8X	1.330	-	GF4 MX440 AGP 8X	64MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275.5/513MHz, TV-Out, TV-In, DVI, DH	1.310	0.020	Romsoft	(D)
NOU 13	Albatron	GeForce4 MX480	1.319	94.9	GF4 MX440 AGP 8X	64MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 274.5/513MHz, TV-Out, DVI	1.304	0.025	Spot	(D)
NOU 14	Sapphire	Radeon 9000Pro Atlantis	1.311	106	Radeon9000 Pro	64MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/550MHz, TV-Out, DVI, Dual Head	1.390	0.020	Tape Computer	(D)
15	Powercolor	EvilCommando 9000 Pro	1.299	131	Radeon9000 Pro	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 275/550, TV-Out	1.289	0.010	Best Computers	(O)
16	Powercolor	EvilCommando 64MB	1.299	105	Radeon9000 Pro	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 275/550, TV-Out, DVI	1.289	0.010	ProCA/Best Computers	(D)
NOU 17	Hercules	3D Prophet 9000 Pro	1.289	153	Radeon9000 Pro	128MB DDR, chip/mem: 274.5/522MHz, TV-Out, DVI, Dual Head	1.267	0.022	UbiSoft	(O)
18	Leadtek	WinFast A170ProTH ViVO	1.287	110	GeForce4 MX460	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 300/460, TV-Out, VIVO	1.262	0.025	Skin Media	(D)
NOU 19	Gainward	Power Pack Pro 600-8X XP	1.245	141	GF4 MX440 AGP 8X	64MB DDR, chip/mem: 274.5/513MHz, TV-Out, DVI, Dual Head, TV-In	1.216	0.030	Depozitul de Calculatoare	(D)
NOU 20	Sapphire	Radeon 9000 128MB	1.195	108.9	Radeon9000	128MB DDR, 5ns, chip/mem: 249.75/400.5, TV-Out, DVI, Dual Head	1.180	0.015	FIT Distribution	(D)
21	Gainward	Xabre 400	1.193	94	Xabre 400	64MB DDR, 3.5ns, chip/mem: 250/500, TV-Out, DVI	1.183	0.010	Depozitul de Calculatoare	(D)

Plăcile video din acest tabel sunt testate cu noul sistem de test: **Placă de bază Shuttle AS45GTR, memorie 256 MB DDR333**

PLĂCI VIDEO

Chipset-ul GeForce4 Titanium4600 a adus încă o dată NVIDIA pe primul loc în topul performanței. Adăugați 2 ventilatoare și un radiator cât o zi de post și aveți rețeta.

Loc	Producător	Model	Notă	Preț ($)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Dotări	Distribuitor (D) Ofertant (O)	
1	Leadtek	WinFast A250Ultra	2.066	329	Titanium4600	128MB DDR, 3.6 ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	2.046	0.02	Best / UltraPro	(O)(D)
2	ASUS	V8460Ultra	2.056	320	Titanium4600	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	2.046	0.01	Depozitul de Calculatoare	(D)
3	Chaintech	GT61	2.040	N/E	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	2.020	0.02	ASBIS / Comrace	(D)
4	Gainward	PowerPackTi4600 (simplu)	2.036	max. 387	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	2.006	0.03	Romsoft / UltraPro / Caro	(D)
5	Abit	Siluro GF4 Ti4600	2.027	269.9	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/648MHz, TV-Out, DVI	2.012	0.015	Tape Computer	(D)
6	Albatron	GeForce4 Ti4600 Medusa	1.994	260	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	1.974	0.020	Spot	(D)
7	Butterfly	EX-Ti4600	1.891	338	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	1.876	0.015	ProCA	(D)
	Gainward	PowerPackTi4400	1.890	N/E	Titanium4400	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/550MHz, TV-Out, DVI	1.865	0.025	Romsoft / UltraPro / Caro	(D)
9	MSI	G4Ti4400-VTD	1.865	N/E	Titanium4400	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/554MHz, TV-Out, DVI	1.845	0.02	Best Computers	(O)
10	ASUS	V8840	1.864	254.3	Titanium4400	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 274.5/553.5MHz, TV-Out, DVI	1.844	0.02	Depozitul de Calculatoare	(D)
11	Abit	Siluro GF4 Ti4400	1.832	N/E	Titanium4400	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 274.5/553.5MHz, TV-Out, DVI	1.817	0.015	Tape Computer	(D)
12	Albatron	GeForce4 Ti4200 Medusa	1.806	180	Titanium4200	128MB DDR, 3.3ns, chip/mem: 250/550MHz, TV-Out, DVI	1.786	0.020	Spot	(D)
13	Leadtek	A250LE TD	1.751	170.5	Titanium4200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/513MHz, TV-Out, DVI	1.731	0.02	Skin Media	(D)
14	ASUS	V8420 64MB	1.751	167.5	Titanium4200	64MB SDR, 4ns, chip/mem: 250/513MHz, TV-Out, DVI	1.736	0.015	Depozitul de Calculatoare	(D)
15	Abit	Siluro GF4 Ti4200	1.715	161	Titanium4200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/500MHz, TV-Out, DVI	1.700	0.015	Tape Computer	(D)
16	Leadtek	WinFast A250LE TD MyVIVO	1.703	197.5	Titanium4200	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/445.5MHz, TV-Out, DVI, Dual Head	1.678	0.025	Skin Media	(D)
	Gainward	Ultra/650XP GS	1.675	N/E	Titanium4200	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/445.5MHz, TV-Out, DVI	1.660	0.015	Depozitul de Calculatoare UltraPro	(D)
18	ASUS	V8420/128MB	1.674	206	Titanium4200	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/445MHz, TV-Out, DVI	1.654	0.02	Romsoft	(D)
19	Gigabyte	Radeon 8500 Deluxe Maya	1.618	235	Radeon 8500	128MB DDR, 3.3ns, chip/mem: 274/548MHz, TV-Out, DVI	1.554	0.015	UltraPro	(D)
20	Gigabyte	Radeon 8500 Deluxe Maya	1.573	214	Radeon 8500	64MB SDR, 3.3ns, chip/mem: 275/550 MHz, TV-Out, DVI	1.558	0.015	UltraPro	(D)
21	Hercules	3D Prophet 8500	1.569	212	Radeon 8500	128MB DDR, 3.3ns, chip/mem: 275/550MHz, TV-Out, DVI	1.616	0.02	UbiSoft	(D)
22	Gainward	GeForce3 Titanium500	1.515	159	Titanium 500	128MB DDR, 3.8ns, chip/mem: 240/500MHz, TV-Out, DVI	1.500	0.015	Caro Group	(D)
23	Leadtek	WinFast Titanium 500	1.730	199	Titanium 500	64MB DDR, 3.8ns, chip/mem: 240/500MHz, TVOut, DVI, 2joc.	1.710	0.02	Best / UltraPro	(O)(D)

* Notele subliniate cu roșu nu sunt compatibile cu cele subliniate cu mov și bleu (note finale și parțiale), fiind realizate cu un set suplimentar de benchmark-uri
* Prețurile notate cu N/E presupun că distribuitorul nu are temporar sau definitiv acel produs pe stoc

hobby

grafică, editare audio-video, programare, sisteme de operare, Internet

GRAFICA

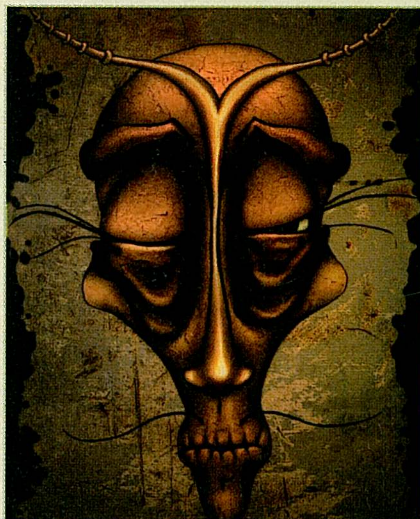
066 AMORPHIUM 3D
Modelarea cu plastelină ridicată la rang de artă 3D

068 SIDE FX
HOUDINI APPRENTICE
Ucenicia în domeniul graficii 3d profesionale

070 Q TOOLS
Creația de jocuri poate fi și simplă

071 COSMOPOLITAN VIRTUAL
MAKEOVER&FASHION 2003
Coafuri, haine și machiaj. Sigur e vorba de un produs pentru PC?

072 GALERIIXTREME
O fereastră către lumea creativității 3D



INTERNET

074 XPLORERXTREM

075 LABORATOARELE GOOGLE

TREBUIE SAU NU HACKERII PEDEPSIȚI?

Un hacker era până de curând privit ca un criminal destul de inofensiv, care era pedepsit cam la fel cu un contabil care măsluia registrele firmei. Această percepție a început însă să se schimbe, hackerii fiind priviți mai curând ca niște cyberteroriști ale căror acțiuni trebuie pedepsite cât mai drastic. Astfel se face că în unele cazuri pedepsele pentru hackeri au fost la fel de aspre ca în cazul unui răpitor sau tâlhar la drumul mare.

De obicei, opinia publicului nu contează foarte mult, indiferent de ce părere suntem. Ar trebui un tânăr să poarte o pecete a rușinii întreaga viață pentru că la 15 ani a săvârșit echivalentul online al unei mâzgăleli tip grafitti? Ar trebui hackerii să fie condamnați la închisoare ca niște criminali de rând sau chiar să dispară fără nici o explicație cum s-a întâmplat în cazul a peste 2000 de cetățeni arabi din Statele Unite după evenimentele din septembrie 2001? Sau poate chiar și aceste pedepse sunt prea blânde din punctul vostru de vedere?

Comisia de sentințe a Statelor Unite s-a gândit să ceară și părerea publicului în această privință, cel puțin aparent democratic. Puteți citi o propunere pentru modul în care se va face evaluarea faptelor hackerilor la adresa http://www.ussc.gov/FEDREG/fedr1202.htm. Comisia folosește un sistem de puncte de al căror număr depinde "valoarea" crimei ce este judecată. Se adună puncte în funcție de circumstanțele agravante sau atenuante ale crimei.

Crimele IT sunt încă pe același plan cu frauda fiscală și furtul, numărul de puncte "valorice" fiind în raport direct cu pagubele financiare cauzate. Se primesc puncte adiționale dacă s-a folosit o identitate falsă și dacă au fost păgubite mai mult de zece persoane. Dacă acuzatul pledează vinovat și își acceptă responsabilitatea pentru faptă, se scad două puncte.

Ca termen de comparație, un răpitor, de exemplu, pleacă de la 24 de puncte, ceea ce înseamnă între 51 și 63 de luni de închisoare. Se mai adaugă 6 puncte dacă a cerut răscumpărare, 2 dacă a ținut victima prizonieră mai mult de 30 de zile și alte două dacă a rănit victima.

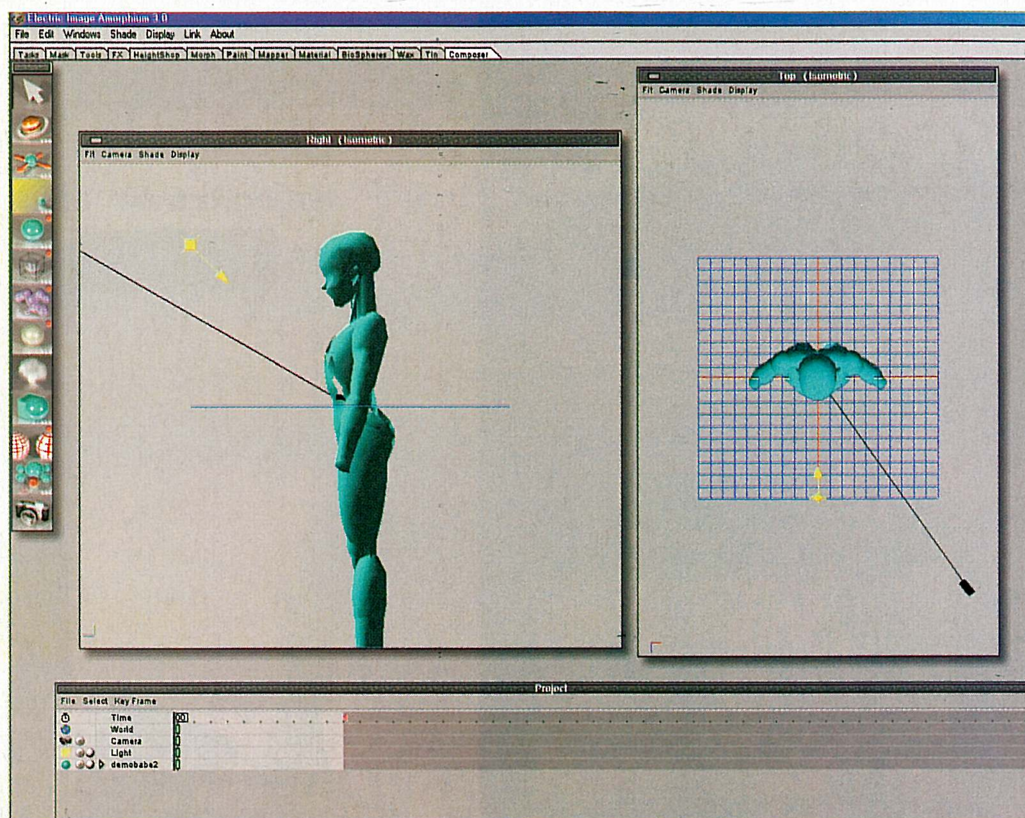
Este un moment important, pentru că practica juridică americană o influențează pe a Uniunii Europene, iar aceasta din urmă ne va influența din plin pe noi. Și probabil că sunt măcar câțiva printre voi care au spart un site, au folosit un Subseven, au făcut un flood pe IRC. Sau chiar mai rău. Și cine știe ce se va întâmpla atunci când acestea vor fi privite ca niște crime abominabile?



WWW.XTREMPC.RO



FII CONECTAT
FII INFORMAT
-DOWNLOAD
-FORUM
SITE-UL XtremPC



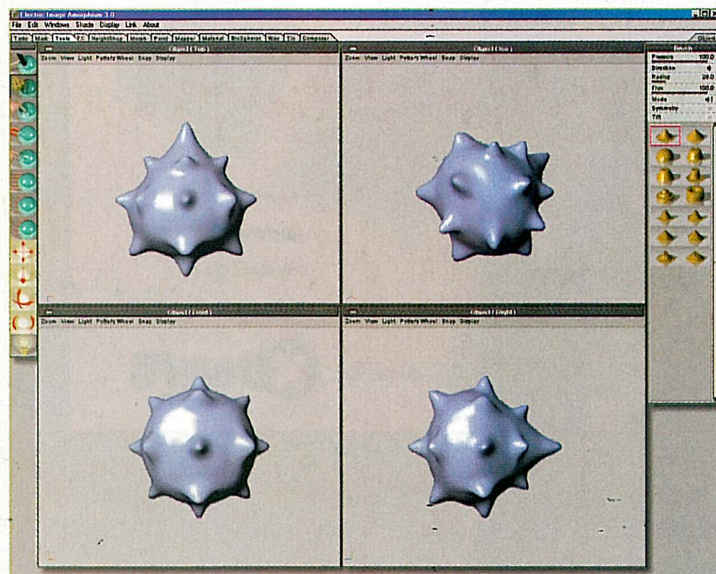


Amorphium 3D

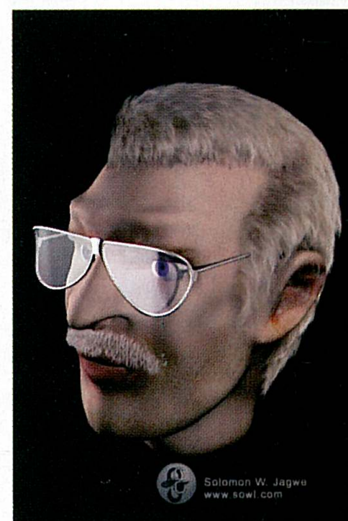
Modelarea cu plastelină ridicată la rang de artă 3D

ELECTRIC IMAGE NU A FOST NICIODATĂ o companie de top. Electric Universe 3.0, pachetul lor de modelare și animație 3D, lansat recent la un preț de aproximativ 300 de dolari, a eșuat în misiunea sa de a cuceri piața low-end. Așa că Electric Image și-a pus toate speranțele în ultima versiune de Amorphium 3D, programul care de altfel i-a și făcut celebri la momentul apariției. Acum câțiva ani, Amorphium 3D era un pachet software care venea cu câteva concepte inovatoare în lumea ilustrațiilor 3D: posibilitatea de a modela cu metasfere și editarea obiectului ca pe o bucată de plastelină sau ca pe un pumn de lut aflat pe roata olarului.

În prezent, modelatorii 3D au renunțat la metasfere în favoarea suprafețelor de subdiviziune, iar Pixologic ZBrush a cucerit total segmentul de piață pentru programe care simulează "modelarea cu plastilină". Ce poate aduce nou în acest caz Amorphium pentru a își recâștiga prestigiul? Răspunsul este: mai nimic. Echipa de programatori nu a făcut altceva decât să implementeze opțiuni prezente deja în alte programe și să îmbunătățească partea de cod pe care o aveau deja. Dar ce contează lipsa unui progres efectiv în momentul în care Amorphium a fost folosit pentru efecte speciale într-unul din "cele mai amuzante filme ale anului 2002" - și am numit astfel Austin Powers 3 - Goldmember. Pentru cei care au văzut filmul, este vorba de submarinul grotesc construit sub forma unui Dr.Evil cu degetul mic la nas. Sau în nas. Nu seamănă mai deloc și ar fi putut fi făcut mult mai bine de un modelator priceput, într-un program de modelare de calitate. Dar să vedem totuși ce aduce nou Amorphium 3d.



Primul lucru care ar trebui scos în evidență este implementarea suprafețelor de subdiviziune, o opțiune care nu ar trebui să lipsească din nici un program de grafică 3D de ultimă generație. Modulul de construcție este numit neinspirat Tin (tinichea) și permite editarea la nivel de vertex, de edge și de... loop, care nu are nici cea mai mică legătură cu conceptul de edge loop cunoscut modelatorilor SDS și este de fapt o fațetă a modelului (face/polygon). Ce să mai spunem că adevăratele edge loops sunt numite în Amorphium "ribs", pentru a face procesul de modelare complet neintuitiv. Aceasta este principala critică ce i se poate aduce de fapt programului: modelarea ar fi mult mai eficientă și programul ar fi chiar un chilipir pentru piața de sub 300$ dacă interfața s-ar conforma unui standard universal acceptat în rândul pachetelor 3D. Cu mici ajustări, cineva poate trece de la XSI la Ligthwave, de la LW la 3ds max și de la Max la Wings și procesul de modelare rămâne fundamental același. În Amorphium vă veți lovi de o interfață care vă va năuci instantaneu și după ce o veți folosi o zi două vă veți da seama că este ca și cum v-ați scărpina pe după ceafă cu mâna dreaptă la urechea stângă.



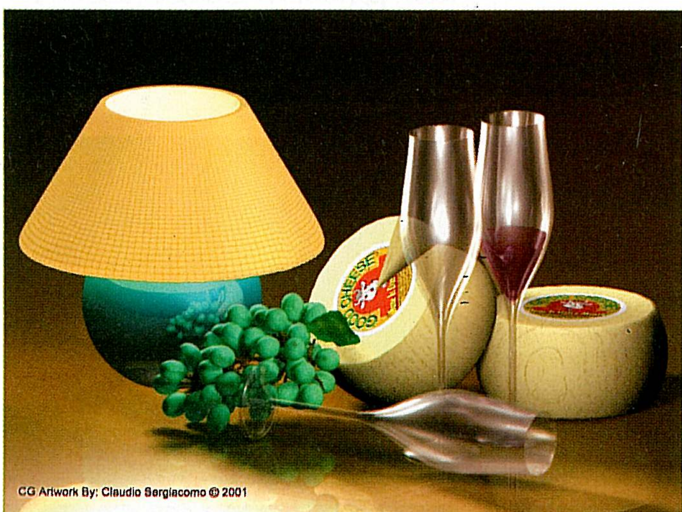


Aparent, codul a fost optimizat, ceea ce înseamnă că programul merge mai repede. Unul dintre puținele lucruri bune, pentru că Amorphium reușește să se miște excelent pe configurații slabe, chiar și cu modele de zeci de mii de poligoane pe ecran. Și pentru că suntem la lucruri bune, trebuie menționat și MeshMan, un modul excelent pentru optimizarea modelelor prin reducerea numărului de poligoane.

În rest, doar opțiuni care ar fi trebuit să fie deja prezente: imagini-tipar în viewporturi, suport pentru texturi animate, grid și grid snapping (folositoare mai ales pentru modelele Tin), texturi procedurale sau preview pentru animații.

Cel puțin în varianta demo, programul mai are două probleme semnificative: prima, nu pornește dacă nu aveți instalată o versiune recentă de Quick Time și a doua, se infiltrează în StartUp, pornind odată cu Windows-ul până ce îl eliminați. Per total o experiență destul de dezamăgitoare și pe alocuri chiar iritantă.

Adrian Dorobăț



DETALII

- Nume: Amorphium 3D
- Versiune: 3.0
- Producător: Electric Image
- Web: http://www.amorphium.com
- Sistem: Pentium III 500MHz, 256MB RAM, DirectX 8MB

VERDICT: 7/10
Un ansamblu de instrumente care nu funcționează tocmai bine împreună.

auto expert
REVISTA
Partenerul tău auto
În fiecare lună 134 de pagini
și secțiune auto util
DACIA PICKUP DIESEL
UN PAS MIC PENTRU RENAULT, UN PAS MARE PENTRU
www.autoexpert.ro

Side FX HOUDINI APPRENTICE

Ucenicia în domeniul graficii 3D profesionale



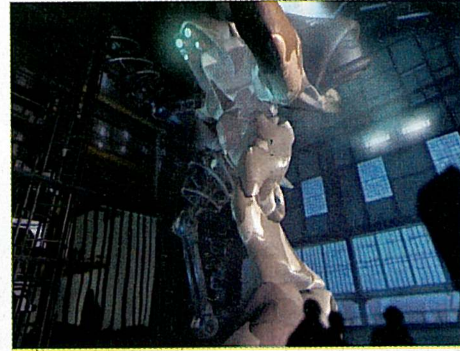
NUMELE DE APPRENTICE NU A FOST ALES LA întâmplare pentru varianta educațională a pachetului de grafică 3d de la SideFX. În primul rând pentru că urmează trendul deschis de 3D Studio Max, succedat de Maya și SoftImage, intenționând să pună la dispoziția pasionaților de grafică 3d o variantă fără limitări funcționale, non-comercială a softului lor, creându-și astfel o piață potențială. Ei își educă viitorii clienți, sau cei care vor fi angajați de cineva cu banii necesari pentru a achiziționa versiunile comerciale ale Houdini (care costă între 6.000 și 10.000 de dolari în funcție de opțiunile suplimentare alese). De aici numele de Apprentice (ucenic). Pe de altă parte, el simbolizează și legătura condescentă de rudenie cu varianta comercială, cunoscută sub numele de Master (stăpân, maestru).

În momentul în care veți porni programul, veți înțelege de ce sunt atât de mulți cei care îl folosesc și de ce are un preț atât de piperat. În ciuda aparentei complexități a interfeței, procesul de editare rămâne simplu și este mult mai intuitiv decât în alte programe. De la navigarea în ferestre folosind în combinație cu mouse-ul tasta Space (față de CTRL, Shift, Alt sau alte combinații "savante" din alte programe) până la căutarea asistată de calculator a comenzilor și activarea lor dintr-o "consolă" deschisă prin apăsarea tastei TAB, totul inspiră un aer de profesionalism. Cu programul acesta nu e de joacă, vă veți spune după primul sfert de oră și în funcție de cât sunteți de pasionat, acest lucru poate fi bun sau rău. Bun, pentru că dacă insistați dincolo de primele eșecuri veți vedea că Houdini încurajează experimentarea. În primul rând pentru că un obiect rămâne editabil în toate stadiile lui și puteți să vă întoarceți oricând să modificați ceva ce nu vă convine schimbarea fiind propagată inteligent până la cea mai recentă variantă a obiectului. De asemenea, editarea nu este doar lineară, ci poate fi de tip "copac": setați la un moment dat un punct de răscruce și puteți dezvolta două (sau chiar mai multe) variante în paralel ale aceluiași model, alegând să le colapsați pe cele nepotrivite sau eronate la un moment dat sau să păstrați întreaga structură de editare pentru a putea obține variante ale aceluiași model, pentru un joc de exemplu. De asemenea, folosind expresii și obiecte parametrice (celebrul L-Systems) puteți crea destul de ușor ansambluri de geometrie complicată care să poată fi modificate doar prin intermediul unor valori sau unei ecuații de bază.

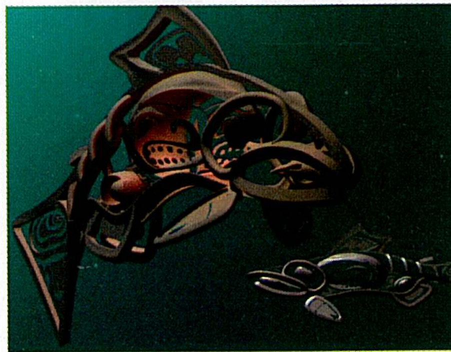
Acestea fiind spuse, trebuie să menționez că instrumentele de editare poligonală nu au varietatea și flexibilitatea celor din Maya, XSI, sau chiar din Max, motiv pentru care cei de la Weta FX au ales să îl creeze pe deja celebrul Gollum/Smeagol în Maya și să îl animeze și să îl pună în context cu ajutorul lui Houdini după aceea. Aș avea de făcut o alegere dificilă dacă ar trebui să aleg între paradigma de modelare din Houdini și cea "comună" majorității programelor de grafică 3D obișnuite, dar probabil că aș alege-o pe cea care îmi este mai familiară.

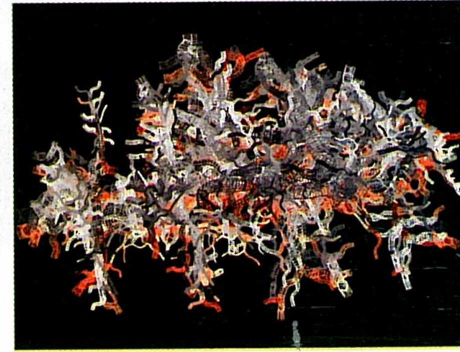












UNDE PUTETI INVATA HOUDINI SI MAI ALES DE CE

Dacă documentația bogată oferită împreună cu varianta Apprentice a lui Houdini nu vi se pare suficientă, puteți încerca unele metode alternative.

Începând din decembrie 2002, SideFX a început să sponsorizeze 3d Buzz, un site dedicat învățării diverselor pachete de modelare și animație, prin intermediul unor Video Training Magazines, care apar lunar. Acest lucru înseamnă că vă puteți înscrie la cursuri și învăța să folosiți Houdini absolut gratuit. Nu trebuie decât să vă înscrieți în Academia Online 3D Buzz.

Dacă nu aveți o conexiune la Internet suficient de puternică pentru a transfera secvențele video de dimensiuni apreciabile ele vă pot fi trimise pe CD, contra cost, din păcate, dar doar cât să acopere costul CD-ului și taxele poștale. Ca la orice instituție de învățământ vor exista și examene, dar asta nu ar trebui să fie o problemă, din moment ce faceți asta din pasiune, nu?

Iar dacă tot vorbim de pasiune, este timpul să aflați cum puteți câștiga ceva de pe urma pasiunii pentru grafica 3D. Până pe 15 iunie 2003 sunteți provocați să creați cu ajutorul Houdini ceva care să merite premiat. Se vor acorda premii pentru cel mai bun model, cea mai bună animație sau cel mai bun efect (simulare de fenomene naturale). Cea mai bună creație dintre toate va primi o stație de lucru HP cu specificații de vârf și un pachet Houdini Master, iar ceilalți vor primi plăci video FireGL X1 de la ATi.



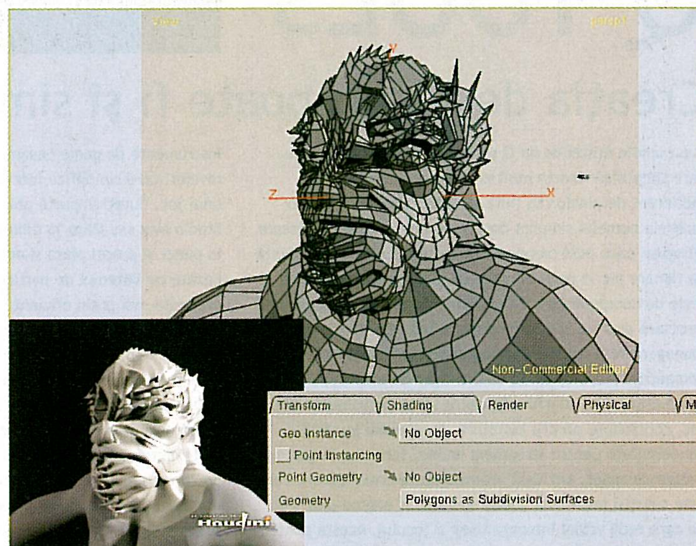
În privința animației, problema este oarecum asemănătoare. Folosirea unor operatori numiți CHOPs (Channel Operators) simplifică foarte mult munca animatorilor și face ca schimbările după crearea unui rig pentru un caracter să fie foarte ușor de implementat. De asemenea, animația poate fi controlată prin ecuații care să se afecteze unele pe altele (mișcarea picioarelor sincronizată cu mișcarea mâinilor, translatarea unei mișcări du-te vino a unui piston în mișcare de rotație), lucru care este posibil și în XSI. Dar sincer să fiu, pentru animația de personaje tot mi se pare mai potrivit Character Studio, mai ales că tocmai a apărut versiunea 4.0 cu o mulțime de îmbunătățiri.

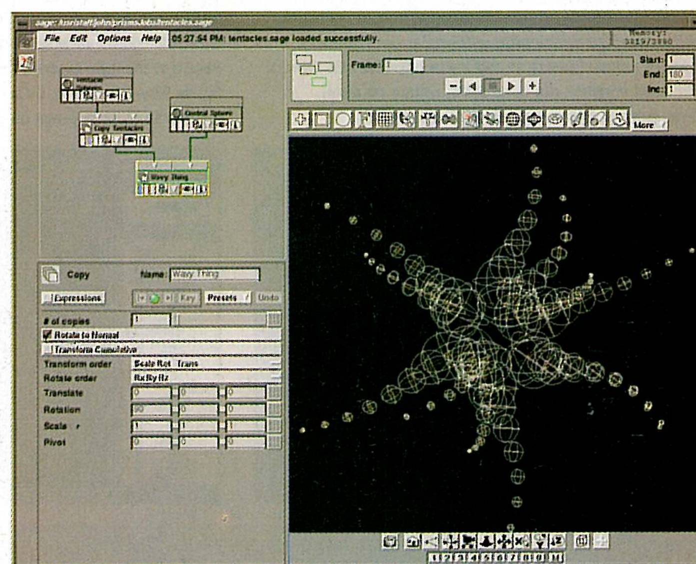
Motorul de randare cu care vine echipat Houdini Apprentice este cunoscut sub numele de Mantra și ca cel din Lightwave și TrueSpace este un hibrid între scanline și raytrace, acționând la nivel de micropoligon pentru a oferi o calitate a imaginii ieșită din comun. Cu toate acestea, performanțele sale generale nu sunt tocmai de "vârf", din lista de caracteristici lipsind iluminarea globală, caustics sau light subsurface scattering. Acuratețea randării, chiar și când este vorba de shadere complexe sau scene cu motion blur și depth of field nu este de ajuns și de aceea în momentul în care Houdini este folosit pentru crearea unor secvențe de calitate cinematografică el utilizează un motor de randare third party cum ar fi RenderMan, Mental Ray sau Entropy. Un lucru lăudabil este suportul pentru platformele Itanium pe 64 de biți, chiar dacă puțini dintre noi își pot permite așa ceva. De asemenea, formatul nativ în care randează Houdini, .pic, permite un număr nelimitat (decât poate de capacitatea de stocare a sistemului) de plane per pixel, ce apoi pot fi editate individual.

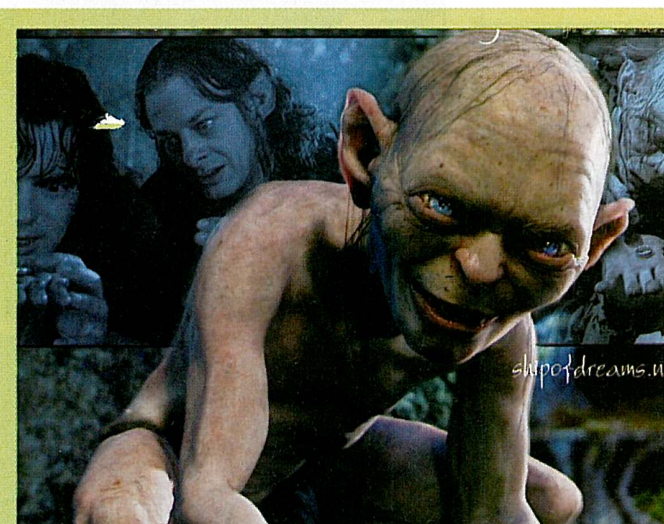
Concluzia la care se poate ajunge după testarea programului este că el nu excelează în niciuna dintre cele patru zone funcționale: modelare, animație, randare, efecte speciale. Ceea ce îl scoate cu adevărat în evidență este interfața intuitivă și flexibilă și modul în care diverse acțiuni pot fi programate și automatizate prin expresii, ceea ce reduce foarte mult timpul de lucru, în special în cazul unor proiecte de durată. Dar în nici un caz această funcționalitate nu justifică prețul extrem de ridicat al produsului.

Din fericire acum îl puteți folosi pe gratis, ba chiar SideFX se obligă să vă convertească o singură dată un proiect pentru varianta comercială de Houdini, astfel încât să nu vă puteți plânge că ați muncit degeaba.

Adrian Dorobat







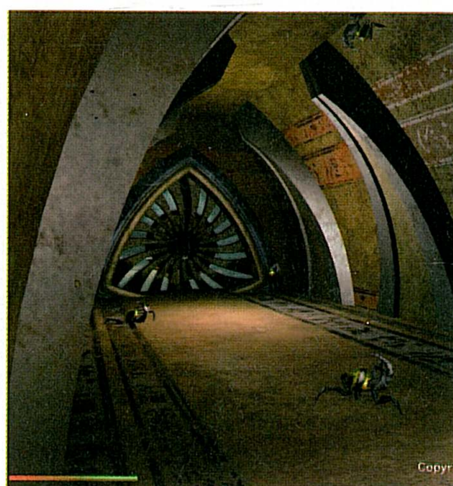
HOUDINI SI LUMEA FILMELOR

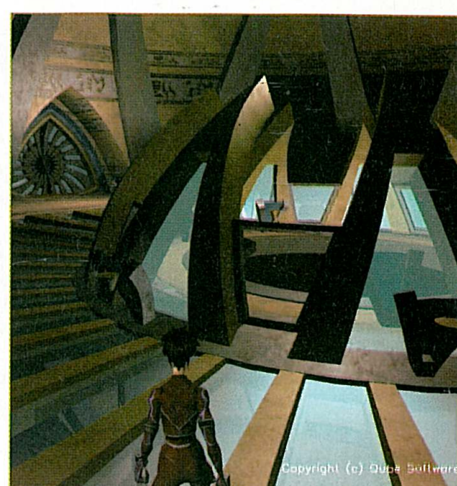
Lista de filme la care a fost folosit Houdini este enorm de lungă. De la Spiderman la Final Fantasy și de la Matrix la Lord of the Rings, toate companiile care se ocupă de efecte speciale au folosit măcar unul dintre softurile din pachetul Houdini fie pentru modelare, fie pentru animație, fie pentru efecte speciale, fie pentru a pune toate aceste elemente laolaltă. Să nu uităm de Harry Potter and the Chamber of Secrets sau de The Gladiator, de Artificial Intelligence și Pearl Harbor sau chiar de Black Hawk Down și Cats and Dogs.

DETALII
- Versiune: 5.5
- Producător: SideFX
- Distribuitor: N/A
- Web: www.sidefx.com
- Sistem: Procesor Pentium III 1GHz, 256MB RAM, Video DirectX 16MB

VERDICT: 8/10
Nu se ridică la nivelul renumelui







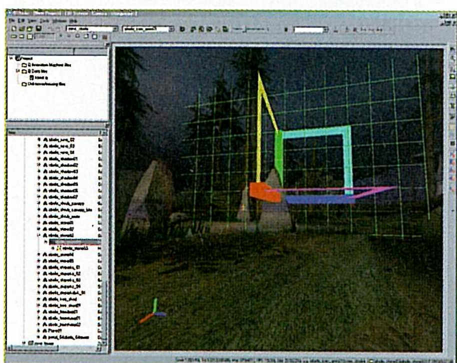
Q TOOLS

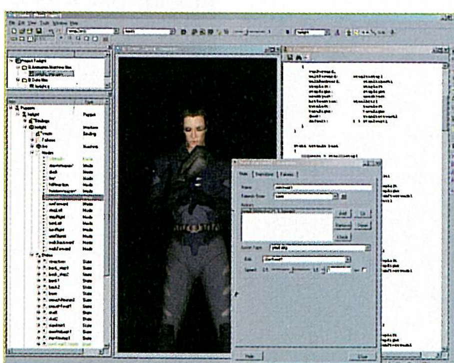
Creaţia de jocuri poate fi şi simplă

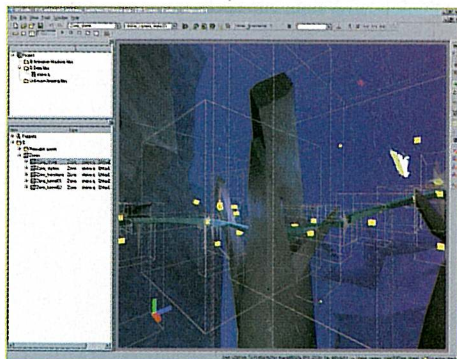
Sub numele misterios de Q se ascunde un set de unelte care simplifică foarte mult crearea de jocuri 3D, indiferent de platforma ţintă. Practic Q găzduieşte sub umbrela numelui simplist două module. La bază se găseşte QEngine, care este componenta runtime ce este distribuită cu fiecare joc în parte. Engine-ul este constituit dintr-o serie de componente care implementează funcţionalitatea necesară în orice joc 3d modern: o bază de date pentru managementul tuturor datelor, sunetelor, texturilor, geometriei şi animaţiiilor, un manager de entităţi, un "animation state machine" pentru toate personajele din joc, controllere pentru tastatură, mouse sau joystick, conectivitate pentru streaming online, scripting in game şi redare de sunet. Am lăsat intenţionat la urmă QDraw, care este cel mai important subcomponent al engine-ului, cel de care redă vizual întreaga lume a jocului. Acesta poate folosi atât DirectX cât şi OpenGL pentru randare şi are opţiuni interesante, cum ar fi suportul pentru portaluri, multitexturing sau animaţie scheletală. Din păcate suportul pentru DirectX se reduce la opţiunile din DirectX 7 în cazul versiunii din iunie 2002, ultima de altfel. "Deasupra" QEngine vine QStudio, un ansamblu de instrumente de game design, construcţie şi editare de niveluri care simplifică foarte mult procesul de creaţie al unui joc. Puteţi importa obiecte şi construcţii din 3D Studio Max sau Maya în editorul de niveluri foarte bine pus la punct şi puteţi plasa şi edita lumini şi efecte speciale bazate pe sistemul de particule. Engine-ul bazat pe scene-graf este mai puţin eficient ca BSP-ul la detectarea suprafeţelor vizibile, însă are avantajul că geometria poate fi transferată în regim streaming din baza de date similar modului în care harta din Dungeon Siege se încărca în background. Navigarea, selectarea şi editarea sunt foarte intuitive şi întreaga activitate de construcţie a unui nivel merge excelent chiar şi pe sisteme mai puţin performante. Pe de altă parte, un demo creat cu Q, cu destul de multă acţiune şi geometrie avea doar cu puţin peste 40fps-uri pe un Athlon 1700+, 256 Mb RAM şi GeForce3 Ti 500. Să sperăm că era neoptimizat. Din Q Studio face parte şi editorul de animaţii, care controlează tranziţiile dintre diversele animaţii şi le sincronizează. Pentru secvenţele cinematice in-game, se poate folosi foarte bine QScript-ul, un script gen C integrat în QStudio, cu care se pune la punct practic şi partea de interactivitate din joc. Vă place sau nu vă place, pentru a crea un joc aveţi nevoie de destul de multă programare, oricât ar simplifica Q procesul.

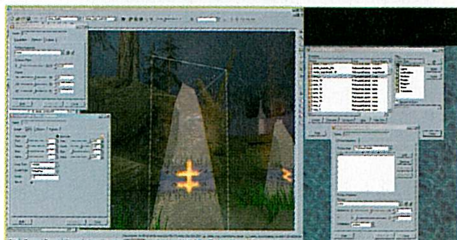
Am păstrat pentru sfârşit vestea cea mai bună: conform licenţei Q, oricine poate folosi setul de instrumente pentru a crea un joc, comercial sau noncomercial, pentru platforma Windows, absolut gratuit. Pentru orice consolă, taxa este unică şi se ridică la nici mai mult, nici mai puţin decât 50.000 de euro. Paradoxal, nu? Citiţi căsuţa şi s-ar putea să găsiţi unele lămuriri. Q 2.0 este programat să apară în iunie 2004 şi va oferi în plus capacitatea de a crea lumi online persistente care să fie transmise către consolele de ultimă generaţie şi PC-uri ce rulează mediul Q. Serverul Q va putea opera în două moduri, un mod multiuser, în care mai mulţi jucători "trăiesc" simultan aceeaşi experienţă de joc interactivă şi un mod single user, în care întreaga lume este replicată pentru fiecare utilizator în parte, cu toate NPC-urile şi obiectele din ea.

Adrian Dorobăţ









O POVESTE CU MICROSOFT

Actuala firmă Qube Software provine dintr-o companie de mici dimensiuni, care prin 1992 purta numele de RenderMorphics. Preocupaţi de grafica 3D interactivă încă de pe atunci, cei de la RenderMorphics au fost înglobaţi de Microsoft, care vroia să obţină 3D performant pentru platforma Windows 95. Acest lucru nu era posibil prin intermediul DOS, astfel că RenderMorphics a creat ceea ce în prezent noi cunoaştem sub numele de Direct3D, o parte semnificativă din DirectX, un API performant fără de care multe din jocurile de succes pe care le-am jucat de-a lungul anilor nu ar mai fi existat. O parte din colectivul RenderMorphics a părăsit la un moment dat Microsoft şi a fondat Qube Software, oferind paradoxal soft gratuit pentru dezvoltare de aplicaţii 3D interactive, independente de platforma de destinaţie (Windows sau Linux, PC sau console). Gratis? Independent de platformă? Aceste concepte sunt străine Microsoft, ba chiar adverse, încât am putea bănui că despărţirea dintre membrii RenderMorphics şi Microsoft nu s-a făcut tocmai în termeni amicali. Dar să nu intrăm pe tărâmul fantasticului. Singura declaraţie oficială dată de Servan Keondjian şi Doug Rabson, fondatorii RenderMorphics şi Qube Software a fost că "Microsoft nu era un loc potrivit pentru idei noi şi concepte inovatoare".

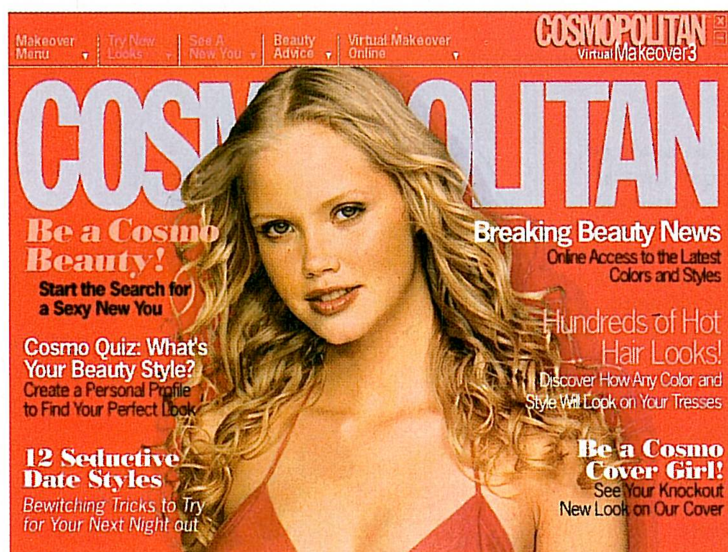
DETALII

- Nume: **Q Tools**
- Versiune: -
- Producător: **Qube Software**
- Distribuitor: N/A
- Web: **http://www.qubesoft.com/q/**
- Preţ: **Free**
- Sistem: Procesor Pentium III 500MHz, 128MB RAM, DirectX 16MB

VERDICT: 9/10
Dacă ar simplifica şi mai mult lucrurile ar fi perfect.

Cosmopolitan VIRTUAL MAKEOVER&FASHION 2003

Coafuri, haine şi machiaj. Este vorba de un produs pentru PC?



BRODERBUND ŞI THE LEARNING Company sunt cunoscuţi pentru produsele lor arhitecturale din seria "pentru casă şi grădină", pentru colecţiile ce simplifică învăţarea limbilor străine şi pentru seria Cosmopolitan, care datează încă din 1999. Ca şi restul produselor de la cele două firme, în seria Cosmopolitan accentul este pus pe simplitate, atât în privinţa interfeţei cât şi în privinţa procesului de "lucru". Acest lucru este chiar exacerbat în Cosmopolitan, care, de ce să nu recunoaştem, este adresat unui public mai puţin avizat tehnologic: întregul gen feminin.

Asta pentru că cele două pachete software nu fac altceva decât să ofere doritorilor/doritoarelor un "laborator" virtual în care pot testa coafuri, machiaje, podoabe şi obiecte de vestimentaţie. Ca şi revista cu acelaşi nume, seria software funcţionează speculând numeroasele prejudecăţi feminine şi promovând standarde false şi superficiale, dar nu putem să îi reproşăm asta, nu?

Motivul pentru care prezentăm acest program nu este numărul în creştere al cititoarelor de XtremPC, ci faptul că el este un cadou perfect pentru o prietenă sau o sursă de amuzament, în momentul în care folosiţi fotografia unui prieten pentru a-i feminiza chipul, apoi printaţi fotografia, o trageţi la xerox şi o lipiţi pe pereţii şcolii sau pe afişierul de la birou, în caz că vă este şi coleg. Să nu mai vorbim de răzbunarea pe o fostă prietenă, pentru că nu vrem să vă dăm idei negative. Mai curând o puteţi convinge mai uşor pe cea actuală că îi stă mai bine blondă.



În Makeover, configurarea fotografiilor este extrem de simplă, cu două menţiuni: în primul rând, fotografia trebuie să fie exact din faţă, cât mai clară şi mai luminoasă, iar persoana trebuie să aibă părul cât mai lins sau strâns la spate pentru a nu încurca editarea. În al doilea rând, toate punctele de corespondenţă între fotografie şi modelul virtual sunt simplu de specificat, în afară de cele de pe obraz, care descriu nişte curbe pe care nu am putut să le înţeleg nici cu manualul de anatomie lângă mine.

Facilităţile pe care le aveţi la dispoziţie nu prea s-au schimbat de-a lungul timpului: puteţi testa coafuri de toate felurile (peste 600, dintre care unele pot fi admirate la 360 de grade), efectele unei largi game de rujuri, creioane dermatografe, fonduri de ten, contururi de ochi, precum şi numeroase accesorii (ochelari, lentile de contact, bijuterii şi pălării). După ce sunteţi mulţumit(ă) de efect, puteţi concepe o copertă Cosmopolitan cu figura modificată, inclusiv titlurile aiuriste de rigoare pe care o puteţi salva sau printa.



Alternativ puteţi trece chipul în Cosmopolitan Virtual Fashion, care vă permite să creaţi şi un corp virtual pentru chipul respectiv şi să testaţi diverse garderobe. Înainte de a deveni prea entuziasmaţi trebuie să vă avertizăm că nu este vorba de nuditate, şi că modificarea dimensiunilor pentru cupele de la sutien sau mărirea bustului nu au efecte semnificative pentru manechinul de pe ecran, ci doar asupra hainelor recomandate.

Una dintre principalele probleme ale pachetului software este lipsa de interes a producătorilor pentru suport tehnic sau de orice natură. Pagina cu obiecte suplimentare de pe Internet nu a mai fost actualizată din octombrie 2000 (ceea ce înseamnă că fie va trebui să acceptaţi o garderobă depăşită, fie să aşteptaţi să revină la modă) şi a trebuit să mă lupt singur cu erorile de instalare ale programului, care nu vrea să se instaleze decât de pe prima unitate CD din sistem, orice altceva provocând o încâlceală de căi logice prin sistemul de fişiere.

Ambele programe au muzică de fundal la alegere, care pe anumite sisteme funcţionează sacadat din motive necunoscute. Oricum, opţiunea de "romantic" la tipul de muzică merită aplauze, nu?

În ciuda defectelor, programul are o nişă stabilă pe piaţă, iar preţul scăzut îl recomandă chiar şi celor cu buzunare mai strâmte.

Adrian Dorobăţ

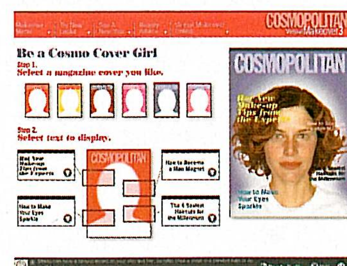












DETALII

- Versiune: 2003
- Producător: The Learning Company
- Distribuitor: N/A
- Web: http://www.virtualmakeover.com/
- Sistem: Pentium II 450MHz, 32MB RAM, DirectX 8MB

VERDICT: 8/10
O sursă de amuzament sau un bun cadou pentru prietenă

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoţite de nume şi detalii privind modul de realizare, la adresa de mail galeriia@xtrempc.ro sau prin poştă la: XtremPC, Str. Puskin 18, Bucureşti 1

GX Galerii Xtreme

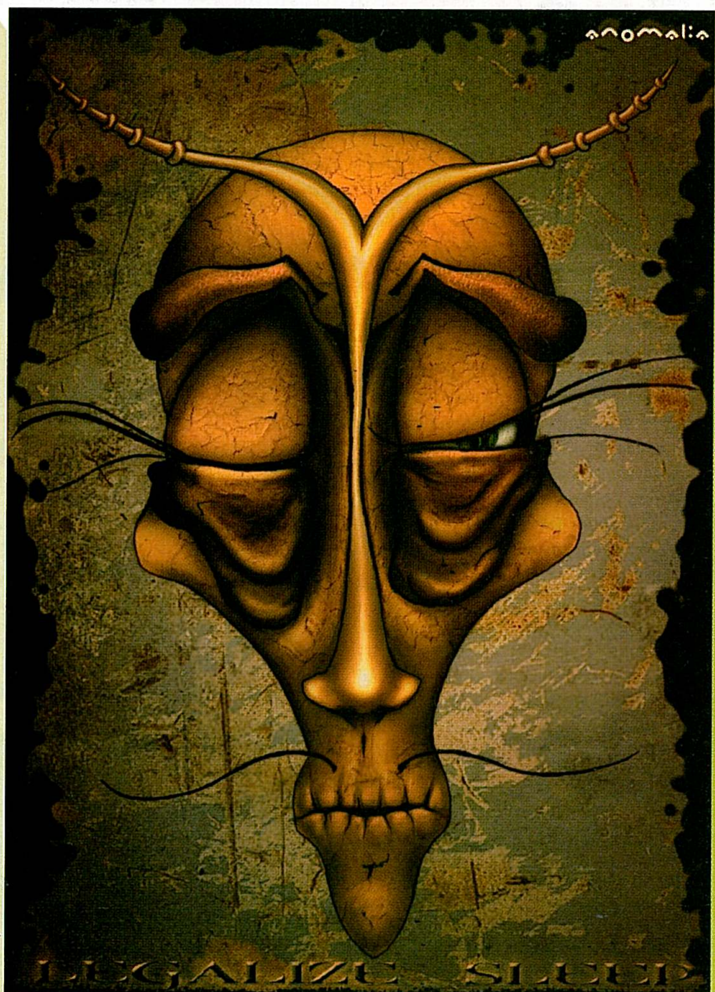
Singura expoziţie offline care găzduieşte creaţiile tale

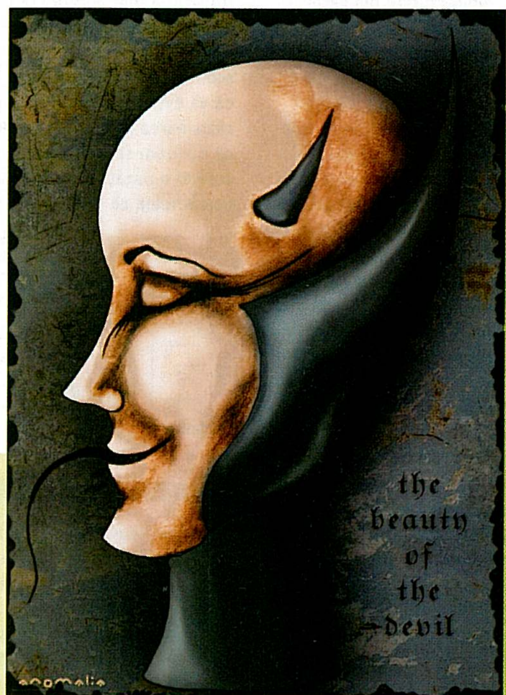


Costin Davnis Grigoraş
davnis@davnis.com

Luna aceasta pare să fie luna închinată imaginilor 2D. Deşi şi acestea sunt interesante şi chiar scanate şi prelucrate de autor, ar fi fost mult mai bine dacă ar fi eliminat pătrăţelele iritante de la foaia de caiet de matematică pe care a desenat. Oricum, talentul este vizibil, chiar şi în stare nativă, neprelucrat. Am vrea să vedem şi poziţii complexe, ceea ce implică şi trupuri, nu doar capete. Mai aşteptăm.







Ana Maria Oana
anaoana2001@yahoo.com

Dăm cuvântul autoarei:
"Legalize sleep" a fost realizat in Adobe Photoshop 7.0. Am pornit de la combinări de texturi, am mers pe ideea de efecte cu ajutorul brush-ului până la lucrul cu lumini. Ideea nu este doar una estetică sau compoziţională, ci şi una conceptuală: a rămâne treaz până la epuizare. "Beauty" a fost realizat în Adobe Photoshop 7.0. Dacă în imaginea anterioară modul de realizare a fost lucrul cu texturi, această imagine are la bază pictarea cu ajutorul brush-ului. Timp de lucru pentru ambele imagini - 3 zile".
Iată că se poate: 2D digital de calitate. Mai aşteptăm şi alte imagini.



Gică Popescu -
gipo@pcnet.ro

Gică Popescu ne trimite din nou imagini în care realitatea se împletește cu ficțiunea. Combinația dintre 2D și 3D se vădește a fi potrivită, iar creațiile sale au ca de obicei un farmec aparte. Apreciem modul în care până și wireframe-ul ne-a fost trimis într-o formă estetică, lucru pentru care trebuie să ne credeți pe cuvânt pentru că imaginea respectivă este destul de mică și nici nu își are rostul aici. Ni s-a părut oricum mai interesantă "Țărână din Țărână "decât "Meteoride"



Adrian Cristea
adriancristea78@yahoo.com
Adrian Cristea ne trimite și el o mașină foarte bine modelată, la care a lucrat aproape două săptămâni, folosindu-se și de tutorialul lui Răzvan Maftei. Imaginea a fost randată în aproximativ o oră, folosind VRay, pe o configurație Celeron la 433MHz cu 416Mb de RAM. Pistolul este și el bine realizat, însă este rătăcit și golaș în lipsa unui decor care să îl pună în valoare.







Mircea Zamfir
(prin poștă)
Din momentul în care am văzut că ați afișat și desene făcute manual, m-am gândit să trimit și eu o creație proprie, cu speranța că va fi publicată.

Speranța ți-a fost îndeplinită, dar trebuie să menționăm niște reguli. Primim orice imagine, atâta timp cât ea este în format digital. Deci am aprecia dacă data viitoare ai putea să scanezi imaginea, și eventual să o retușezi într-un program de editare de imagini. Calculatorul oferă atât de multe posibilități creative încât este păcat să o trimiți pe o foaie pe care grafitul sau tușul se poate întinde...

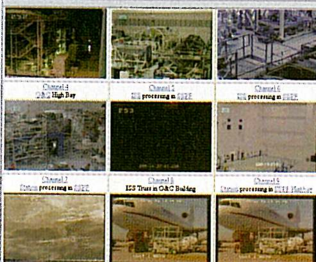
Xplorer Xtrem

GHIDUL tău offline PENTRU OPTIMIZAREA NAVIGĂRII online

MEDIA ONLINE

VIDEO

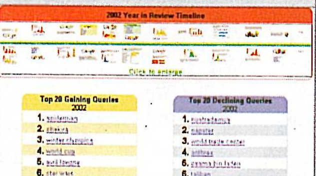
http://science.ksc.nasa.gov/shuttle/countdown/video/video.html



La site-ul NASA pentru Kenedy Space Center puteți să vizionați lansarea unei navete spațiale în direct sau înregistrată. Dar din moment ce decolările nu sunt atât de dese pe cât ar dori americanii sau telespectatorii, vă puteți "delecta" admirând imagini actualizate la 5 secunde de pe celelalte 15 canale. Pentru o variantă în timp real bazată pe Real Player, încercați la http://www.unitedspacealliance.com/live/nasatv.htm.

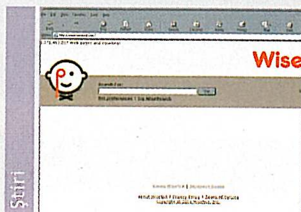
Navigare la întâmplare

http://www.google.com/press/zeitgeist2002.html



Ca în fiecare an, Google a comasat într-o singură pagină statisticile întregului an 2002, care indirect constituie o adevărată analiză sociologică a societății Internauților. "Spiderman" urcă inexplicabil pe primul loc în Top Gaining Queries iar Eminem ajunge pe primul loc în topul bărbaților. La femei Jennifer Lopez își păstrează poziția urmată de Britney Spears și Shakira. La firme conduce Ferrari. Toate acestea și multe altele le găsiți la adresa de mai sus. Puteți urmări și modul în care a evoluat în timp interesul pentru subiecte importante cum este situația din Irak sau mai puțin importante cum este succesul formației Las Ketchup. Fenomenul "All your base belong to us" s-a stabilizat undeva pe locul 7 în "Declining Queries".

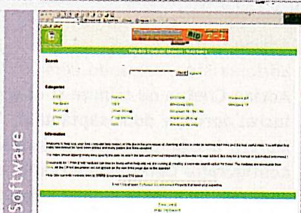
Știri



http://www.daypop.com

Pentru a cita CNET, DayPop este unul dintre cele mai bune instrumente de căutare în domeniul său. Iar domeniul său sunt știrile și weblog-urile. Dacă vreți să aflați ultimele noutăți despre un anumit joc, despre un program software sau o placă video, aici este locul în care trebuie să căutați. Pentru o căutare mai generală este mai bine însă să recurgeți la Google sau WiseNut(http://www.wisenut.com), un nou lansat motor de căutare. Daypop se descurcă excelent cu știrile, dar mai are încă de adăugat site-uri pe partea de sport pentru a acoperi complet și acest domeniu.

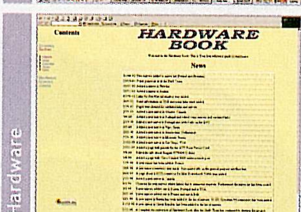
Software



http://www.help-site.com/

Manuale pe gratis. Nu tocmai manualele oficiale, ci mai curând pagini de help pentru respectivele programe, dar uneori veți găsi și manualele originale. Pentru DOS de exemplu. Lista cu subiecte este lungă, de la Linux la Unix, de la OS/2 la Mac și de la Windows 95 până la Windows XP. Subiectelor Hardware, Network și Internet li se acordă atenție în două categorii separate. Link-urile off-site sunt verificate destul de rar însă, ceea ce înseamnă că nu este exclus să dați peste pagini dispărute sau cu un conținut diferit.

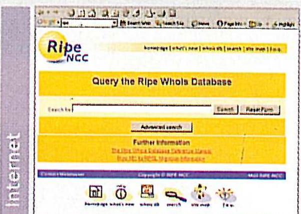
Hardware



http://hwb.sunsite.dk/

Tot o "carte" online vă voi recomanda și pentru hardware. Este vorba de celebra Hardware Book, un ghid indispensabil pentru cei care sunt preocupați de electronica IT. Adaptori, cabluri, conectori, circuite, tabele de referință, toate acestea vă pot ajuta la nevoie dacă vreți să vă avântați în experimente cu calculatorul dincolo de repoziționat jumperi sau instalat un nou procesor. Vi s-a ars o rezistență pe placa de bază și vreți să o înlocuiți? Vreți un circuit cu leduri care să vă anunțe de parametri suplimentari celor pentru care aveți leduri pe carcasă? Aici puteți găsi răspunsul.

Internet



http://tools.rosinstrument.com/proxy/

Se mai întâmplă să aveți nevoie de un proxy. Nu contează de ce. Poate ați fost banați pe un canal de mIRC, poate sunteți paranoici în privința site-urilor pe care le vizitați. Indiferent de motiv, la adresa de mai sus găsiți o soluție. Proxy pe port 8080, proxy pe port 1080, pe port 3128, pe ce port doriți, în limite rezonabile. Chiar și proxy-uri anonime. Puteți apoi să vă testați anonimitatea sau navigarea incognito la adresa http://www.ripe.net/perl/whois

Jocuri



http://cannonballs.wildtangent.com/

Wild Tangent oferă un foarte interesant kit pentru dezvoltare de jocuri bazat pe un engine performant. Cei care nu îl folosesc în scopuri comerciale nu trebuie să plătească nimic și astfel noi, cei sărmani, beneficiem de jocuri gratuite cum este Cannonballs. Acesta este un joc ce combină acțiunea și strategia în stilul Worms sau Scorched Earth, într-un mediu complet 3d. Aveți la dispoziție unul sau mai multe tunuri plasate pe o insulă pierdută în largul oceanului și tot ceea ce trebuie să faceți este să anihilați toate tunurile inamicului. Pare simplu, dar vă asigurăm că nu este. Pe lângă multiplayerul esențial pentru un joc online aveți și o variantă single-player cu 15 niveluri. Pirates ahoy!

De la cititori pentru cititori

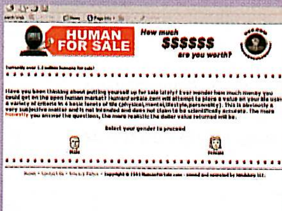
http://www.humanforsale.com/

George Popescu ne trimite această adresă, la care puteți afla cât valorați în caz că ați fi de vânzare. Nu fiți prea triști dacă rezultatul este mai mic decât al celor din top, pentru că oricum tot ați scoate peste un milion de dolari, și sigur ei au mințit, nu?

De la Eugen Miu sosește o sugestie ceva mai utilă:

http://www.papercdcase.com/

un site care vă ajută să vă faceți coperți pentru CD-uri. Nu trebuie decât să introduceți datele necesare și vă va fi generată automat o pagină PDF pe care nu trebuie decât să o printați, să o decupați și să o introduceți în carcasa de plastic.



Inițiativa lunii

http://biblioteca.euroweb.ro/



Pagina menționată este adresa Bibliotecii Virtuale Române, o inițiativă deloc nouă (datează din 1998) dar pe care spre rușinea noastră de abia acum am descoperit-o. Cităm din România Liberă, 12 iunie 1999: "Cui folosește Biblioteca? Utilizatorilor de calculator, diasporei, lingviștilor, profesorilor, tineretului român, în special, care a adoptat deja ca instrumente de lucru computerul și Internetul." Adică voi. Suntem siguri că încă se mai studiază autori români în școala generală, liceu și chiar și facultate. Puteți găsi aici majoritatea lecturilor fundamentale, deși ne-am fi așteptat ca în cinci ani de existență fondul literar acumulat sa fie ceva mai vast. Site-ul găzduiește și un dicționar al scriitorilor români contemporani.

COMMUNICATION
IN FORMATION

Editor: Internet Society Of Romania
www.comunic.ro
COMUNICAȚII mobile
Revista Industriilor Internet, New Media @ Comunicații
Revista celor care contează
Reduceri de 25% primilor 100 de abonati din 2003. Tel./fax: 315.20.42, mobilink: 0723.319.678, www.comunic.ro

Laboratoarele Google

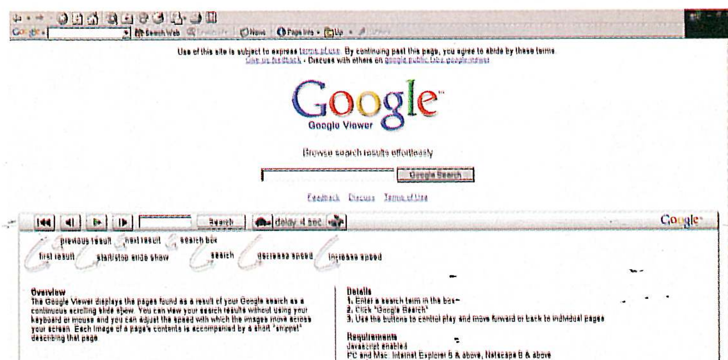
PESTE TOT ÎN LUME EXISTĂ laboratoare în care se experimentează tehnici mai mult sau mai puțin secrete în numele progresului. Datorită lor, știința face pași înainte, așa că nu avem ce să le reproșăm. Dar putem să punem pariu că nu mulți dintre voi știu că și cei de la Google au laboratoarele lor în care testează diverse tehnici ce ar putea ajunge într-o bună zi instrumente în cadrul celui mai popular motor de căutare, la fel cum au evoluat și modulul pentru căutarea de imagini sau cel pentru căutarea de știri la vremea lor.

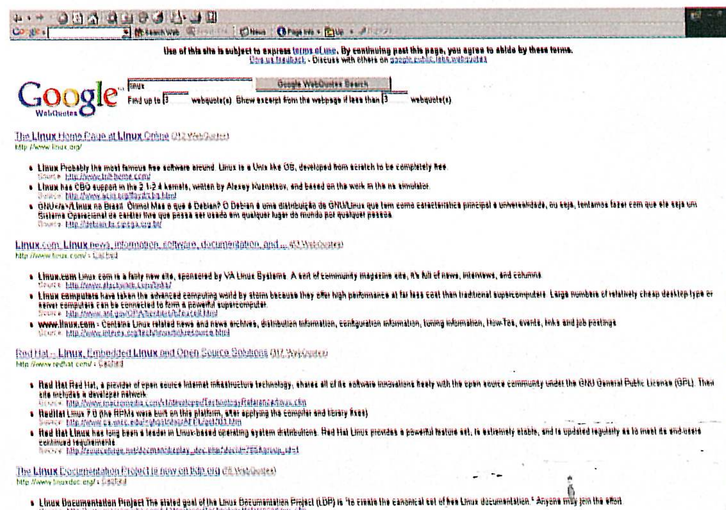
Deși nu sunt ascunse, Laboratoarele Google nu sunt tocmai "vizibile", pentru că nu li se face reclamă, dar le puteți găsi dacă vizitați adresa http://labs.google.com. Cel mai interesant experiment de aici este Google Viewer, care transformă pagina cu rezultate într-un slide-show interactiv. În momentul în care faceți o căutare, o nouă bară cu opțiuni apare pe ecran, iar paginile ce conțin termenul căutat încep să fie deschise una câte una și afișate pe ecran ca într-un spectacol cu diapozitive. Puteți seta viteza, parametru ce afectează în mod direct durata de afișare a unei pagini pe ecran, puteți opri slide-show-ul și puteți naviga înainte și înapoi în paginile căutate. În practică, opțiunea nu este folositoare pentru căutări rapide, însă este foarte potrivită atunci când aveți timp la dispoziție și vreți să faceți o documentare amplă, în care trebuie să treceți prin sute de pagini până să găsiți ceea ce aveți nevoie. În acest caz, deschiderea a sute de ferestre nu ar fi decât o sursă de iritare.
Google Webquotes este o variantă a motorului de căutare care prezintă rezultatele asezonate cu citate de pe alte site-uri despre site-ul pe care se găsește termenul respectiv. Nu foarte folositoare, iar rezultatele sunt sensibil mai puține. Glosarul Google este mult mai folositor, dar dicționare sunt multe pe web. Tot folositoare sunt combo-urile de taste care pot fi folosite pentru a fluidiza căutarea - le găsiți la Google Shortcuts.

Bizar este experimentul Google Sets: introduceți o serie de termeni și Google încearcă să prezică alți termeni similari. De exemplu introduceți rosu, galben și albastru și vă veți alege cu o mulțime de culori. Puteți încerca și cu mărci de mașini, sau cu nume de flori.

La final, merită menționat unul dintre experimentele care au devenit deja instrumente: Froogle, aflat la http://froogle.google.com, un motor de căutare al prețurilor online pentru un anumit produs. Nu foarte folositor românilor, dar deja foarte popular peste ocean.

Adrian Dorobăț







În căutarea imortalităţii digitale

Microsoft lucrează la proiectul unui creier virtual

"PÂNĂ ÎN 2047, TOATĂ INFORMAŢIA VA FI comasată în ciberspaţiu - incluzând toate cunoştinţele şi creaţiile noastre" afirmă cu tărie Gordon Bell, unul dintre oamenii de ştiinţă care lucrează pentru Microsoft Media Presence Lab. Tocmai de aceea el lucrează la proiectul unui "creier virtual", o bază de date PC online care să permită stocarea experienţelor din întreaga viaţă a unui individ. Această bază de date cu amintirile umane ar trebui să poată fi accesată similar cu modul în care Google accesează în momentul de faţă Internetul.

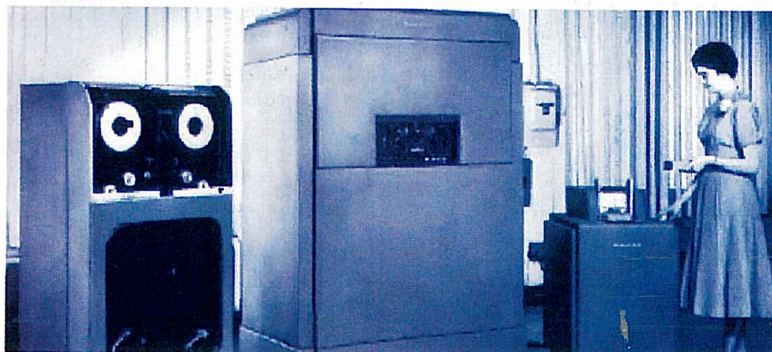
Numit MyLifeBits, proiectul face parte dintr-o iniţiativă mai largă, ce poartă numele de CyberAll. Vă mai aduceţi aminte cutiile de pantofi în care părinţii păstrau (sau încă mai păstrează) pozele din copilărie, din excursiile la mare sau la munte, de la festivităţile de premiere din şcoala generală, de la petreceri sau de la nuntă? MyLifeBits face acelaşi lucru, doar că suportul este digital, iar amintirile "virtuale" nu se reduc doar la poze, ci înglobează şi filme, secvenţe audio şi texte. Închipuiţi-vă un sistem în care este de ajuns să căutaţi termenul câine şi veţi găsi poze cu Patrocle, pechinezul familiei, sau o înregistrare video cu Minel la 5 ani recitând peltic "Căţeluş cu părul creţ". Criteriul nu trebuie să fie neapărat un cuvânt sau un concept, poate fi chiar o secvenţă temporală sau o dată anume.

Experţii în comunicaţii online au sugerat că acest proiect face parte din trendul de weblogging (jurnale online) care în ultimul timp a luat o aploare spectaculoasă, dar nu neagă că MyLifeBits ar putea avea valoare pentru arheologii viitorului, dacă este văzut ca o "capsulă a timpului" de o factură mai specială.

Cercetătorul Gordon Bell este el însuşi cobai pentru proiect, uploadând o uriaşă cantitate de informaţii ce reprezintă viaţa şi amintirile lui: pozele şi filmele din călătoria în Alaska şi excursiile pe bicicletă în Franţa, emailurile pe care le-a trimis şi pe care le-a primit, paşaportul scanat, toate lucrările academice şi cele în lucru precum şi înregistrări ale convorbirilor telefonice. Toate acestea sunt etichetate cu identificatori textuali şi verbali, pentru a putea fi indexate şi corelate. Convorbirile telefonice, de exemplu, sunt traduse şi în fişiere text, pentru ca anumiţi termeni să poată fi căutaţi în ele. Bell crede că în viitor traducerea nu va mai fi necesară. "Putem presupune în mod optimist că până în 2010, metodele de speech input şi output vor fi larg răspândite şi disponibile pentru orice sistem electronic", afirmă el.

Unul dintre obstacolele logistice din calea proiectului este dezvoltarea unui sistem eficient din punct de vedere al costului care să aibă capacitatea de stocare a creierului uman. Dar cercetătorii Microsoft sunt optimişti, afirmând că un hard-disk de 1000 Gb va costa mai puţin de 300$ de dolari peste cinci ani de acum înainte. Însă chiar dacă acesta va permite stocarea a patru ore de video pe zi, 365 de zile dintr-un an, este departe de a fi suficient pentru a stoca toate amintirile unui om.

Viitorul ne va spune dacă proiectul de atingere a unei forme de imortalitate digitală va avea succes, însă MyLifeBits este o iniţiativă care ar putea schimba modul în care privim ciberspaţiul şi cibercultura.



interviu

Dincolo de MyLifeBits



Gordon Bell Directorul secției de cercetări, Microsoft Media Presence Lab

Pentru a afla mai multe detalii despre proiectul MyLifeBits, am luat legătura cu profesorul Gordon Bell. Acesta a avut amabilitatea de a ne răspunde la câteva întrebări, după cum puteți citi în interviul care urmează.

XPC: De când lucrați cu Microsoft Media Presence Lab?

G.B.: M-am alăturat centrului Microsoft Research din Bay Area în august 1995. MPL a început în primăvara lui 1999 când am început să scanăm documente scrise. Înainte de asta, Universitatea Carnegy Mellon scanase deja cinci cărți pe care le scrisesem.

XPC: Puteți să ne descrieți proiectul MyLifeBits în termeni simpli?

G.B.: MLB este un proiect al cărui scop este construirea unui sistem care să captureze și să înmagazineze totul despre viața unei persoane, folosind cât mai multe surse de informație personală pe cât permite tehnologia. Sursele de informații folosite în prezent sunt: articole, cărți, corespondență (scrisori și email), CD-uri, fotografii, prezentări, secvențe video, pagini web vizitate sau create etc. Convorbirile telefonice sunt deasemenea incluse. Acest lucru este posibil fie pentru că informația există deja în formă digitală (ex. articole, emailuri, fotografii) sau sunt encodate digital de pe mediile de comunicare tradiționale.

XPC: Ce face practic și care este viziunea pentru viitor?

G.B.: MLB ține practic toate aceste informații într-un "depozit" centralizat, spre deosebire de modul în care ele sunt ținute acum în sisteme de fișiere sau baze de date separate. Viziunea noastră este să facem tot acest munte de informații ușor de accesat pentru utilizatorii individuali, astfel încât să funcționeze ca un surogat de creier care să poată fi accesat în modul în care Internetul este accesat în momentul actual de Google. Punctele esențiale ale proiectului sunt: stocarea într-un singur depozit, colecții de artefacte digitale, abilitatea de a adăuga etichete fiecărui obiect sau fiecărei colecții și mai multe moduri alternative de vizualizare și organizare a informației. Activitățile viitoare includ ajutarea utilizatorului în procesul de "publicare" a unor povești diverse despre familie, lucru, proiecte, excursii, folosind informațiile din baza de date.

XPC: Se poate spune că în prezent există un potențial nefolosit de capacități de procesare, stocare și transmitere online, dar acest lucru nu este valabil pentru utilizatorul obișnuit. Când credeți că o tehnologie ca MyLifeBits va deveni mainstream?

G.B.: Credem că pentru a funcționa, MLB trebuie să fie construit în jurul unei baze de date relaționale. Suntem siguri că viitoarele produse software vor avea această capacitate. Astfel, va fi ușor ca instrumente cum sunt cele pe care le construim noi să fie implementate.

XPC: Intenționați să modelați arhitectura internă a MyLifeBits după modul în care funcționează mintea umană?

G.B.: Nu, nu folosim mintea umană ca model, pentru că nu credem că există cineva care înțelege cum funcționează. Dar încercăm să facem totul pentru a simplifica stocarea și recuperarea informațiilor

XPC: Ce folosiți ca motor de căutare?

G.B.: Baza noastră de date este construită pe baza SQL și folosim serviciul de indexare inclus în SQL.

XPC: Este MyLifeBits corelat în vreun fel cu sistemul de fișiere construit ca o bază de date (Windows Future Storage) care va fi inclus în Windows Longhorn, următorul sistem de operare de la Microsoft?

G.B.: Sperăm ca acest model să apară cât mai curând și MyLifeBits este compatibil cu opțiunile din Longhorn. Dacă vom avea succes, vom putea chiar să oferim prototipuri pentru instrumente de lucru cu acest sistem.

XPC: Baze de date de dimensiuni atât de mari cum pronosticați dumneavoastră pot deschide noi oportunități în sectorul de data mining. Intenționați să creați noi instrumente software pentru indexarea și recuperarea datelor?

G.B.: Nu. Adevărata provocare este să creăm instrumente high-level pentru lucrul cu concepte: căutare de concepte, organizarea conceptelor sau vizualizarea lor și instrumente tip authoring pentru cei care accesează această bază de date.

XPC: Ați luat în calcul problemele de securitate care pot apărea? Un proiect ca MyLifeBits poate fi o adevărată mină de aur pentru o agenție guvernamentală care invadează intimitatea autorului (dintr-un punct de vedere conspiraționist) sau pur și simplu pentru un voyeur obișnuit.

G.B.: În momentul de față securitatea se reduce la a nu face accesibil MyLifeBits altora. Cu toate acestea, după cum bine ați subliniat, este într-adevăr o mină de aur pentru cineva care vrea să investigheze informația și mintea cuiva pentru că va conține tot ceea ce acea persoană a spus, a văzut sau a ascultat, online sau nu. Aspectul de securizare al datelor nu ne preocupă însă la momentul de față. Această problemă va fi adresată mai târziu.

XPC: Sunteți cobai pentru propriul proiect. Cum vă simțiți să fiți în mijlocul unei inițiative care ar putea schimba modul în care privim alter-ego-urile noastre online? Dacă, Doamne ferește, proiectul nu mai primește finanțare, există suficiente povestioare interesante și/sau amuzante încât măcar să scrieți o carte?

G.B.: Putem doar să sperăm că facem parte dintr-o echipă care explorează un teritoriu util și important. Cred că vom avea cu toții ceva de povestit de pe urma acestui proiect și vom fi și învățat multe.

XPC: La final, o întrebare filosofică, sau poate metafizică: credeți că, în contextul teleprezenței, o persoană oarecare va putea fi în viitor "portată" online, cu toate experiențele ei trecute și în acest fel să atingă o imortalitate digitală?

G.B.: Am scris împreună cu profesorul Jim Gray o lucrare despre subiectul nemuririi digitale. Cred că suntem la începutul acestei aventuri, dar mai este încă un drum lung până la a avea un sistem care să poată aduna toate aceste date fără ca autorul să își petreacă jumătate de viață povestind generațiilor următoare cum erau ei ca persoane. Ar putea fi o viață foarte plictisitoare pentru cineva care și-ar petrece atât de mult din ea în introspecție.

jocuri

GHIDEAZA-TE DUPA SINGURELE PREZENTARI CARE CONTEAZA

FEATURE

- CU GANGSTERII LA PETRECERE 80
  Prima lansare oficială a unui joc în România

PRIMA IMPRESIE

- SAVAGE 82
- ENCLAVE 83
- SOLDNER: SECRET WARS 84
- SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN 85

AVANPREMIERE

- IMPOSSIBLE CREATURES 86
- PARADISE CRACKED 88

PREZENTARI

- SILENT HILL 2 90
  Un horror terifiant subminat de o intrigă găunoasă
- MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT: SPEARHEAD 93
  Un nume prea lung pentru un joc mult prea scurt
- JAMES BOND 007: NIGHTFIRE 94
  Licență pentru a ucide sute de oameni și a trage zeci de manete
- LARGO WINCH: EMPIRE UNDER THREAT 96
  Frumos, deștept, bogat și puțin cam plictisit
- DRAGON'S LAIR 3D 98
  Aventuri în sălașul dragonului. De data aceasta în 3D
- IRON STORM 100
  Povestea unui război aparent fără sfârșit
- ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD 102
  Aceeași Mărie cu altă pălărie. Medievală
- KITTY HAWK: SURVIVAL INSTINCT 103
  Încă o eroină în panoplia de personaje feminine din jocuri
- ELDER SCROLLS III: TRIBUNAL 104
  Continuarea unuia dintre jocurile anului

CUVANTUL CITITORILOR

- FIFA 2003 105
  Felix Păslaru: "unii s-au fript cumpărând acest joc"
- FINAL FANTASY VIII 105
  Puiu Cernea-Mihai: "este un progres în cadrul seriei"
- MAFIA 105
  Bobei Ionuț Lucian: "începe, continuă și se termină ca un film"

BATAIA CU ZAPADA



O lună slabă din punct de vedere al jocurilor pe calculator, din fericire suplimentată în mod fericit de mama natură cu destule surse de amuzament de sezon. Așa că lăsați-vă puțin PC-ul să se mai odihnească și ieșiți afară pentru o bătaie sănătoasă cu zăpadă, până nu se topește și apare C&C Generals.



MARILE SPERANTE

Din punct de vedere al promisiunilor, anul 2003 este la fel ca orice alt an, anume creează senzația că va fi mult mai bun ca precedentul. Bineînțeles că unele jocuri vor fi amânate iar altele vor fi dezamăgitoare, dar sunt cel puțin câteva titluri despre care avem convingerea că vor merita așteptarea. Fără a încerca să creem un top și fără a pretinde că cele menționate de noi vor fi cele mai bune jocuri ale anului, vi le prezentăm pe cele care promit cel mai mult în acest moment.

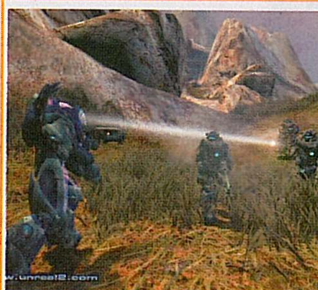
DOOM III
N/A



După apariția meteorică pe Internet a unui demo neoficial, eliminat cu promptitudine și eficiență de Activision, Doom III nu mai este un mister pentru nimeni, ceea ce a făcut însă așteptările să crească în loc să scadă. Inițial declarațiile lui John Carmack despre simplitatea totală a acțiunii și accentul prea mare pus pe calitatea graficii ne îngrijoraseră, însă acum este clar faptul că cea mai importantă calitate a jocului va fi atmosfera absolut terifiantă.

Prod: Id Software > Publisher: Activision
Distr: Monosit > Gen: Acțiune

UNREAL 2
07.02.2003



Pe data de 15 ianuarie Unreal 2 a ajuns în stadiul de "gold" și nimic nu mai stă acum între el și lansarea de la începutul lunii februarie. Deși este considerat concurentul direct al lui Doom III este în realitate destul de diferit, structura sa nefiind la fel de simplă. Pe parcursul jocului vom putea comanda o echipă de soldați și folosi o mare varietate de arme, obținute în intervalul dintre misiuni petrecut la bordul navei Atlantis.

Prod: Legend > Publisher: Infogrames
Distr: Best Distribution > Gen: Acțiune

HALO
27.06.2003



Multă vreme principalul motiv pentru a achiziționa un Xbox a fost superbul Halo și faptul că acesta a rămas un titlu exclusiv pentru consola celor de la Microsoft. Abia la jumătatea acestui an și posesorii de PC-uri vor avea parte de această experiență și sperăm că ea nu va fi stricată de cei de la Gearbox, care tocmai ne-au făcut o surpriză neplăcută cu Nightfire. Din fericire singurele modificări pe care le vor aduce vor fi în modul multiplayer, care oferă mult mai multe posibilități pe PC.

Prod: Gearbox > Publisher: Microsoft
Distr: Microsoft > Gen: Acțiune

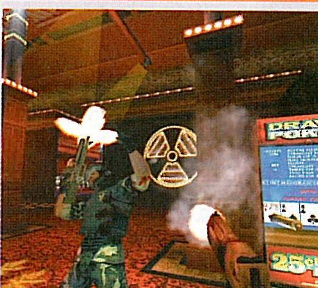
DEUS EX 2: INVISIBLE WAR
N/A



Secretul din jurul continuării celui mai bun joc al anului 2000 a început să se mai împrăștie, dar încă nu se cunosc foarte multe detalii. Având tehnologia Unreal ca punct de plecare, motorul grafic a evoluat foarte mult, câteva imagini făcute publice de curând reușind să ne impresioneze. Personaj principal va fi Alex Denton, clonă a lui JC Denton din primul joc, dar care dintre cele trei finaluri posibile ale acestuia va fi continuat nu este foarte clar încă.

Prod: Ion Storm > Publisher: Eidos
Distr: Best Distribution > Gen: Acțiune/RPG

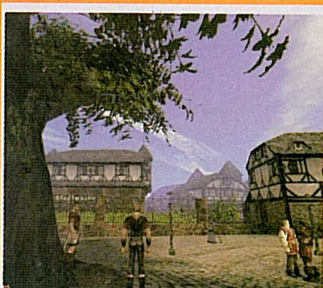
DUKE NUKEM FOREVER
N/A



Mulți dintre noi nu mai cred că Duke Nukem Forever va mai apărea vreodată și îl consideră un fel de glumă, un proiect pe care cei de la 3D Realms nu au cu adevărat de gând să-l ducă la bun sfârșit. Ținând cont că aceștia au declarat că vor anunța data de lansare cu trei luni în avans și că sistemul recomandat ar trebui să aibă un procesor la 2 GHz, un GeForce3 și 512 Mb Ram, am spune că această dată încă nu este foarte apropiată.

Prod: 3D Realms > Publisher: Take 2 Interactive
Distr: Best Distribution > Gen: Acțiune

GOTHIC 2
21.02.2003



Gothic a fost un joc al cărui potențial extraordinar a fost grav subminat de problemele tehnice și controlul defectuos. Continuarea promite să schimbe toate acestea și să ne scufunde total într-un univers populat de peste 400 personaje, toate cu o viață proprie și comportament firesc, nu simple statui ce se găsesc întotdeauna în același loc. Jocul începe exact din momentul în care s-a terminat primul Gothic, iar personajul principal rămâne același.

Prod: Piranha Bytes > Publisher: JoWooD
Distr: Best Distribution > Gen: RPG

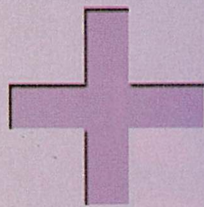
Nintendo




GAME BOY ADVANCE






Viața e un joc
Life's a game

SKINMEDIA
IT ENTERTAINMENT

Unic distribuitor
Str.Puskin18 Bucuresti 1;
Tel/Fax: +40(2)1-2315097,
E-mail: contact@skin.ro,
www.skin.ro












NINTENDO
GAMECUBE



Nintendo

CU GANGSTERII LA PETRECERE

PRIMA LANSARE OFICIALA A UNUI JOC PLAYSTATION 2 IN ROMANIA

NICI NU ŞTIU CUM SĂ CARACTERIZEZ MOMENTUL în care a avut loc prima lansare oficială a unui joc de PlayStation 2 în România, dacă ne gândim la dimensiunea actuală a pieţei româneşti de jocuri am putea spune că este devreme, dar dacă ne raportăm la anul în care suntem cu siguranţă că este foarte târziu. Oricum am privi lucrurile însă, evenimentul a avut loc pe data de 21 Decembrie şi, fără a a marca începutul unei noi epoci, a fost în mod cert un pas în direcţia cea bună.

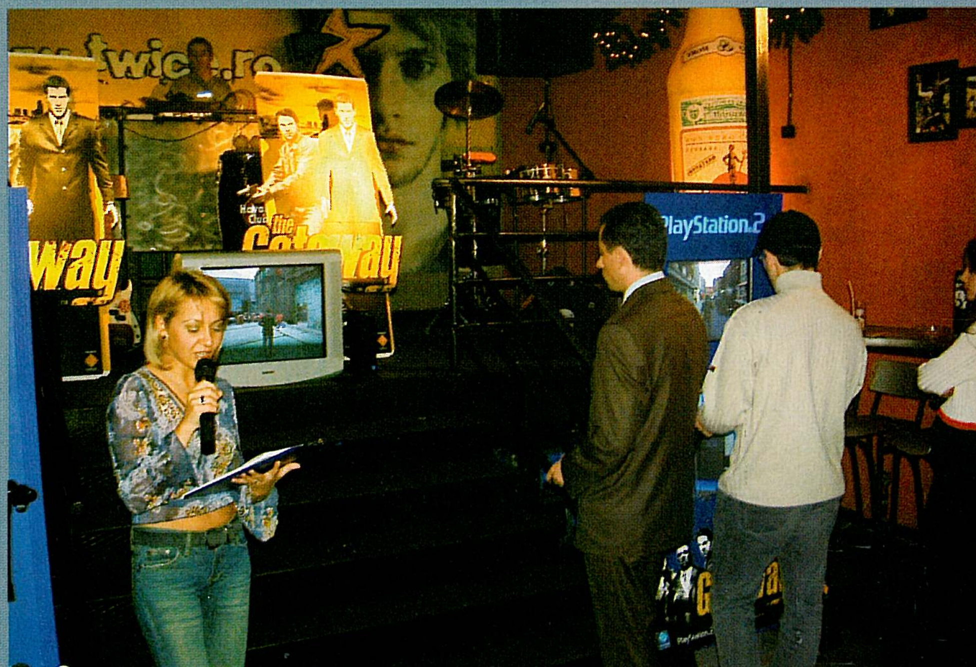
Lansarea s-a desfăşurat în clubul bucureştean Twice, a cărui structură labirintică ne-a pus oarecum la încercare simţul orientării, dar s-a dovedit o ambianţă potrivită pentru acest tip de eveniment. Subiectul său a fost The Getaway, un titlu exclusiv pentru PlayStation 2 despre care aţi avut ocazia să citiţi în numărul trecut al revistei. Despre joc n-ar mai fi multe de spus, decât că a fost singurul care a reuşit să întrerupă, chiar şi pentru puţin timp, dominaţia absolută exercitată de Grand Theft Auto: Vice City în topul britanic de vânzări, în săptămâna 29 Decembrie - 4 Ianuarie.

Aşa că iată-ne printre cântăreţi cubanezi, fete costumate în gangsteri şi dansatoare sumar îmbrăcate încercând să urmărim desfăşurarea unui concurs cu o miză deloc mică, toţi ocupanţii podiumului primind console PlayStation 2 şi alte câteva accesorii, ceea ce a ridicat valoarea totală a premiilor în apropierea sumei de 1000$. Concurenţii nu au avut la dispoziţie decât o oră de antrenament în care abia au apucat să ia contact cu jocul şi asta s-a văzut, majoritatea dintre ei neavând evoluţii foarte spectaculoase.

La un moment dat între consumarea cocktailului gratis şi programul de muzică latino am reuşit să schimbăm şi câteva cuvinte cu Elena Marinache, Bussines Coordinator Sony, de la care am obţinut câteva informaţii interesante. Astfel am aflat că volumul vânzărilor de console în România creşte anual cu 50% dar se află încă în urma majorităţii celorlalte ţări est-europene. Singura consolare este raportul de 2:1 dintre numărul de jocuri vândute şi numărul de console, superior celor din ţările vecine, ceea ne face să credem că acolo pirateria este, până şi ea, ceva mai dezvoltată. Asta sau bulgarii cumpără un PS2 şi un joc pe care apoi îl joacă apoi toată viaţa.

Promoţia la The Getaway nu s-a oprit aici, toţi cei care îl vor cumpăra în perioada ianuarie-februarie vor participa la o tragere la sorţi al cărei câştigător va avea parte de o excursie la Londra. Nici evenimentul acesta nu va rămâne singular, Sony va mai organiză alte câteva lansări în perioada care urmează, la care probabil vom fi prezenţi şi noi. La urma urmei, plăcerea este de partea noastră.

Bogdan Bridinel



Elena Marinache prezentând The Getaway


Ok, ele n-am înţeles exact ce căutau acolo, dar dădeau bine în cadru


Câştigătorul concursului, singurul care a înţeles utilitatea butonului de ţintire automată



Nu toţi cei prezenţi erau acolo chiar pentru acest eveniment, dar participarea a fost, oricum, surprinzător de bună

CEL CARE A SPUS
"CONDEIUL E MAI PUTERNIC DECÂT SABIA"
NU S-A JUCAT NICIODATĂ CU AȘA CEVA.

Suntem în anul 2020. Conflictul global bate la ușă. Cine se va ivi pentru a prelua controlul? Cineva cu o inteligență strategică ascuțită și cu excepționale talente de conducător. Cineva care se simte ca acasă atât în centrul de comandă, cât și pe linia frontului. Cineva cu sânge rece ca gheața. Te simți potrivit? Înrolează-te în Command & Conquer Generals.

Tu faci jocurile
la pulsul războiului modern. Pătrunde într-o lume aflată la un pas de Armaghedon și folosește-ți judecata strategică inspirată pentru a prelua controlul. Alege un plan de luptă și personalul care să-l execute, desfășoară-ți resursele și anihilează inamicul.

O impresionantă panoplie de înaltă tehnologie de luptă
Dezlănțuie-ți furia de pe cele mai înalte culmi ale tehnologiei, folosind tehnică de luptă modernă sau futuristă. Poartă războaie în mai multe moduri decât s-au văzut vreodată, cu palpitante dueluri aeriene, lupte urbane și un mod de veteran avansat.



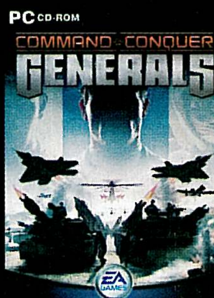


Trei căi de a domina
Comandă una dintre cele trei grupări aflate în conflict, inspirate de ideologii din lumea reală: înalta tehnologie a Statelor Unite, furnicarul mașinii de război chineze sau inventiva Global Liberation Army (GLA). Personalizează și controlează arsenalele acestora atât la sol cât și în înaltul cerului, într-o succesiune de misiuni care te vor ține cu sufletul la gură.

Motorul SAGE "ultimul răcnet"
Trăiește experiența unui Command & Conquer cu detalii nemaivăzute pe măsură ce te războiești integral 3D în peisaje urbane, deșerturi aspre sau pustietăți înghețate. Strategia în timp real n-a arătat niciodată mai clar.

Merită să joci originale

PC CD-ROM



COMMAND & CONQUER
GENERALS
generals.ea.com

Joc distribuit in Romania de Best Distribution SRL Tel/fax: 021 345.55.05/06/07 e-mail: info@gameshop.ro
www.gameshop.ro

Manuale în limba română

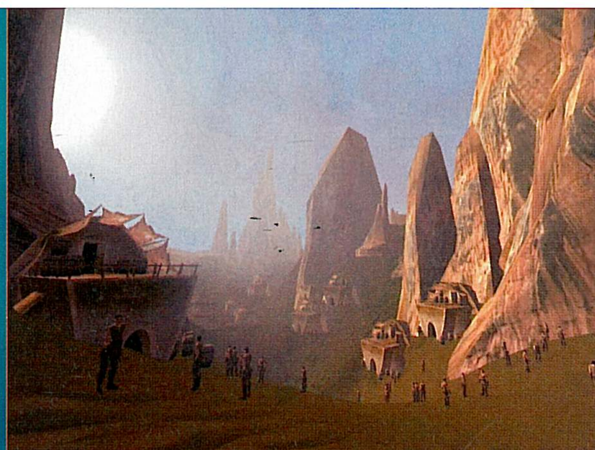
Preț de vânzare recomandat: 27,5 USD +TVA



Challenge Everything™

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Challenge Everything, Command & Conquer, EA GAMES și logo-ul EA GAMES mărci sau mărci înregistrate ale Electronic Arts Inc. în S.U.A. și/sau alte țări. Toate drepturile sunt rezervate. Toate celelalte mărci sunt proprietatea respectivilor lor deținători. EA GAMES™ este marcă a Electronic Arts™

www.ea.com



DATA APARITIEI: 28 MARTIE 2003

PRODUCĂTOR:	S2 GAMES
PUBLISHER:	iGAMES
WEB:	WWW.S2GAMES.COM

SAVAGE

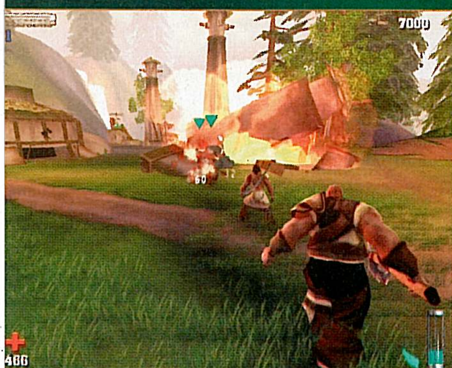
O COMBINATIE FOARTE CURAJOASA DE GENURI

"NU VA FI UN JOC, CI DOUA JOCURI DISTINCTE"

ACTIUNE/STRATEGIE

CÂND A FOST ANUNȚAT, SAVAGE a ridicat câteva semne de întrebare pentru că nimeni nu înțelegea foarte bine ce este un "real time strategy shooter" și în ce fel vor fi combinate cele două genuri. Ei bine, ele nu vor fi de fapt combinate iar Savage nu va fi un joc, ci două jocuri distincte. Orientat doar spre multiplayer, Savage va suporta până la 64 de jucători împărțiți în două categorii distincte: conducătorii pentru care el este un RTS aproape clasic și eroii care au parte de un joc de acțiune la fel de normal.

Acțiunea se petrece într-un viitor îndepărtat în care oamenii au decăzut și sunt nevoiți să se lupte pentru supraviețuire cu Bestiile, mamifere mutante care au descoperit puterile magiei și le folosesc pentru a contracara tehnologia superioară a oamenilor. În fiecare joc scopul principal este distrugerea bazei inamice, ceea ce se poate realiza doar printr-o bună colaborare între comandant și soldați.

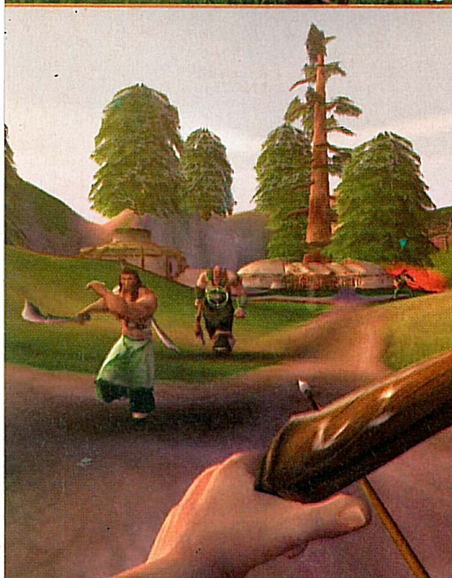


Imaginați-vă un Warcraft III în care toate unitățile sunt eroi și beneficiază de o inteligență deloc artificială și veți avea o idee destul de bună despre modul în care se prezintă jocul pentru un comandant. El are la dispoziție o interfață de RTS prin intermediul căreia creează muncitori, singurele unități ce sunt controlate de calculator și cu ajutorul cărora strânge resurse, construiește clădiri și cercetează îmbunătățiri pentru unități. La rândul lor, eroii vor fi ocupați cu explorarea mediului înconjurător, vânarea creaturilor neutre pentru a căpăta puncte de experiență și atacarea unităților și clădirilor inamice. Pentru ei perspectiva este variabilă, la persoana a treia pentru armele de apropiere și la persoana întâi pentru armele de distanță.

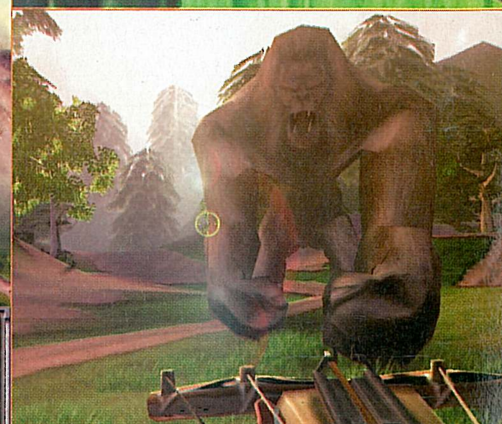
Un posibil punct slab este faptul că jucătorii "de acțiune" nu sunt în nici un fel obligați să respecte ordinele comandantului, faptul că au o minte proprie fiind o armă cu două tăișuri care va face calitatea unui joc dependentă în mare măsură de calitatea jucătorilor. În această privință Savage ar putea întâmpina aceleași probleme ca și Battlefield 1942, un alt joc în care este nevoie de un număr mare de jucători pentru a oferi cea mai plăcută experiență.

Pentru o firmă cu doar șapte angajați, S2 Games are cu siguranță ambiții foarte mari, dar dacă ținem cont de faptul că au fost capabili să realizeze atât un univers foarte deosebit cât și un motor grafic performant, capabil să treacă de la perspectiva izometrică la cea first-person, aceste ambiții nu par chiar nejustificate. O problemă mai mare este publisherul foarte puțin cunoscut, dar dacă jocul în sine va fi reușit probabil că nimic nu îl va împiedica să aibă succes.

Bogdan Bridinel













DATA APARITIEI: IANUARIE 2003

ACTIUNE/ARCADE

ENCLAVE

TESTAMENTUL BLADE OF DARKNESS ESTE DUS LA INDEPLINIRE

- PRODUCĂTOR: STARBREEZE STUDIOS
- PUBLISHER: CONSPIRACY ENTERTAINMENT
- WEB: HTTP://WWW.STARTBREEZE.COM

E TIMPUL SA ALEGI DACA JOCI DE PARTEA LUMINII SAU DE PARTEA INTUNERICULUI.

DACĂ AM CALIFICA ENCLAVE CA FIIND O clonă de Blade of Darkness am fi nedrepți. Pentru că deși au în comun același concept și același gen (arcade third person), Enclave este mai bun din toate punctele de vedere: atât grafic, cât și în privința acțiunii propriu-zise. Apărut mai întâi pe Xbox, Enclave a avut parte și de laude și de critici, dar din fericire pentru noi, posesorii de PC-uri, producătorii au avut suficient timp să elimine toate părțile negative, nemaifiind îngrădiți de limitările Xbox, astfel că la începutul anului viitor ar trebui să fim binecuvântați cu experiența hack&slash perfectă.

Povestea este simplă: o lume fantasy medievală împărțită în două de un abis fără fund. Pe de o parte tărâmul luminii, armonios, prosper, organizat într-o Enclavă în care domnește legea și ordinea, iar pe de altă parte tărâmul întunericului, sumbru, marcat de războaie sângeroase și supranumit The Outlands - Teritoriile. În timp, râpa abisală începe să se închidă și incursiunile "băieților răi" pe teritoriul luminii devin din ce în ce mai dese. În curând aceste acte de agresiune vor escalada într-un război în toată regula. E timpul să alegi dacă joci de partea luminii sau de partea întunericului.

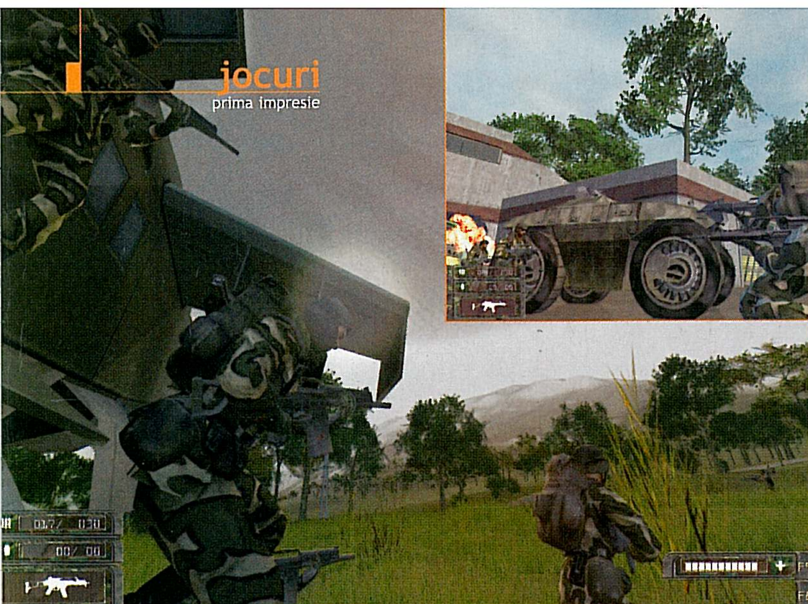
Aveți la dispoziție nici mai mult nici mai puțin de 10 personaje, cinci de partea binelui, cinci de partea răului, variind de la Wolf Riders la Elven Archers. Nivelurile sunt în număr de 20, ceea ce pare cam puțin, dar măcar sunt vaste și aparent modul de progresie în joc diferă în funcție de tabăra aleasă: Light sau Darkness. Nivelul de detaliu ar trebui să mulțumească chiar și pe cei mai cusurgii dintre noi, chiar dacă iluminarea dinamică și atmosfera cețoasă din Blade of Darkness par să lipsească.

Arme sunt însă din belșug: săbii, topoare, arcuri, arbalete și toiege, toate fiind prezente în variantă simplă sau cu aromă de magie. Pe lângă armele "de mână" dacă se poate spune așa, mai există catapulte și baliste ce pot fi deplasate și folosite pentru a distruge geometria nivelurilor în timp real.

Pe Xbox, jocul avea un minunat modul de multiplayer care vă permite să jucați cooperativ sau adversativ împreună cu încă trei jucători, în split-screen. Deși implementarea sistemului pe PC nu ar fi fost foarte dificilă, producătorii au ales "să se concentreze mai mult pe jocul single-player", lăsând multiplayerul PC pentru viitorul Enclave 2, cel care va avea totodată și o mulțime de instrumente pentru comunitatea mod-erilor.

Nu știu voi, dar pentru noi Enclave este unul dintre cele mai așteptate jocuri ale anului viitor, alături de Unreal 2 și Splinter Cell.

Adrian Dorobăț







ACTIUNE

SOLDNER: SECRET WARS

SOLDATII VIITORULUI SI RAZBOAIELE LOR SECRETE

DATA APARITIEI: 27 IUNIE 2003

- PRODUCĂTOR: WINGS SIMULATION
- PUBLISHER: JOWOOD
- WEB: HTTP://SOLDNER.JOWOOD.COM/

IDEEA DE LA CARE PLEACĂ

Söldner este de o naivitate absolută și pare chiar mai trasă de păr decât una concepută de Tom Clancy. Se presupune că, la un moment dat în viitorul apropiat, Statele Unite și celelalte mari puteri s-ar plictisi de rolul lor de jandarmi planetari și ar reduce cheltuielile militare pentru că acestea le periclitează economia. În acest context majoritatea statelor planetei recurg la o schimbare totală de strategie și renunță la armele de distrugere în masă, preferând să folosească mici trupe de mercenari foarte specializați. Destul de neverosimil, dar o premiză foarte bună pentru un joc de acțiune.

Bineînțeles că jucătorul va prelua rolul unui astftel de mercenar, comandantul unei trupe de elită ce efectuează operațiuni secrete contra cost. Acest aspect este realmente interesant, pentru că decizia de a accepta o misiune influențează desfășurarea campaniei. Misiunile au un impact pozitiv asupra unor țări și unul negativ asupra altora iar acestea vor reacționa în consecință, ceea ce înseamnă în primul rând că unele țări nu vor mai dori să colaboreze cu cei care întreprind acțiuni împotriva lor sau a aliaților lor.

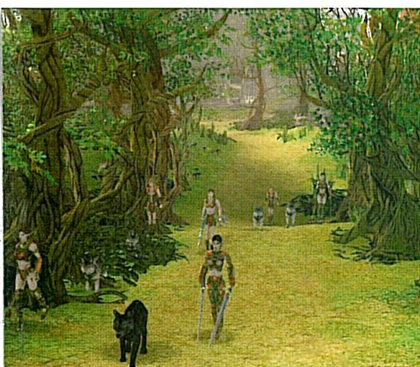
Misiunile nu se petrec, așa cum ar fi fost probabil de așteptat, în toate colțurile planetei, ci într-o arie destul de restrânsă, pe insulele din Marea Bering. Această idee le-a prilejuit producătorilor realizarea celui mai mare nivel din istoria jocurilor, cu o suprafață de 6500x3500 Km, ceea ce i-a încântat atât de tare încât nu s-au lăsat descurajați de faptul că nu i-au găsit nici o explicație plauzibilă. Bineînțeles, cea mai mare parte a acestei uriașe suprafețe este acoperită de ape pe care super-mercenarii le parcurg (sperăm că nu în timp real) la bordul vaporului lor camuflat într-un banal vas comercial, dar dimensiunea rămâne impresionantă iar faptul că harta este generată aleator va spori rejucabilitatea.

Mediul va fi de o interactivitate fără precedent, fiecare element al său fiind destructibil și modificabil. Casele vor putea fi demolate pentru a convinge lunetiștii să iasă din adăpost, diverse proiectile vor săpa gropi care vor putea fi mai apoi folosite ca adăpost de infanteriștii întreprinzători, pentru a fi bombardate ulterior din nou de tanchiștii la fel de plini de idei. La fel ca majoritatea jocurilor realiste din ultima perioadă, Söldner nu ne pune la dispoziție doar 50 de arme ce reproduc modele reale ci și un număr respectabil de vehicule, inclusiv elicoptere și avioane cu decolare verticală.

Spre deosebire de marea majoriatea însă, Söldner nu are perspectivă la persoana întâi ci doar la persoana a treia, pe care majoritatea utilizatorilor de PC nu o prea agreează. Acesta nu va fi probabil un impediment major, dacă toate celelalte elemente vor fi așa cum promit producătorii.

Bogdan Bridinel

"CEL MAI MARE NIVEL DIN ISTORIA JOCURILOR, CU O SUPRAFATA DE 6500X3500 KM"











- PRODUCĂTOR: PHENOMIC
- PUBLISHER: JOWOOD
- WEB: WWW.SPELLFORCE.COM

DATA APARIȚIEI: 27 IUNIE 2003

RPG/RTS

SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

BINELE SI RAUL SE LUPTA INTR-UN DECOR FEERIC

DEȘI SE AFLĂ ÎN LUCRU DE MAI BINE de 2 ani, Spellforce nu a atras prea multă atenție datorită misterului în care producătorii l-au înconjurat până de curând. Jocul este realizat de Volker Wertich, părintele seriei Settlers și este tot o strategie, dar una foarte diferită de proiectul precedent al designerului german. Partea economică este mult simplificată, ritmul mai alert iar accentul cade mai mult pe desfășurarea bătăliilor decât pe realizarea construcțiilor. Nu lipsește nici componenta de role-playing, fiecare jucător își creează un avatar care evoluează pe parcursul misiunilor și influențează modul de desfășurare al acestora datorită abilităților specifice clasei alese.

Eroul principal este, în mod absolut inevitabil, salvatorul unei lumi amenințate cu distrugerea totală, anunțat de profeții și făcut nemuritor de puterea unor rune antice. Acest tărâm a fost aproape dezintegrat de formidabila încleștare dintre forțele conduse de treisprezece magi foarte puternici în urma căreia au supraviețuit doar câteva insule ce rătăcesc printre nori, legate între ele prin portaluri magice. Universul jocului este persistent și dinamic iar jucătorul are de ales ce direcție să urmeze, ceea ce crește rejucabilitatea campaniei. De altfel varietatea pare să caracterizeze mai toate aspectele jocului, chiar și sistemul de rase a fost conceput pentru a oferi cât mai multe posibilități. Jucătorul poate include în armata sa luptători aparținând oricărei dintre cele șase rase, dar trebuie să țină cont de relațiile dintre acestea dacă dorește să fie eficient. Rasele sunt împărțite în bune (oamenii, elfii, dwarfii) și rele (elfii întunecați, orcii, trollii), facțiuni care nu împart resursele între ele și ale căror membri vor începe să se lupte dacă ajung prea aproape unul de celălalt.

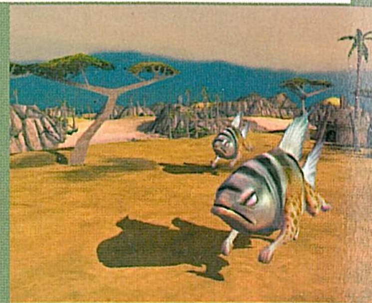
Modul de control conține o idee inovatoare despre a cărei eficiență nu ne putem pronunța încă, anume așa-numitul sistem click'n'fight. Atunci când jucătorul dorește să întreprindă o acțiune asupra unui inamic un click dat direct pe acesta are ca rezultat un meniu cu portretele eroilor și ce pot face ei, ceea ce reduce numărul de clickuri necesare cu unul și scade șansele de a comite o eroare. Ideea sună interesant în teorie dar, mărturisesc, m-am simțit mai ușurat după ce am aflat că producătorii au implementat și un control standard, lăsându-ne posibilitatea de a alege.

O certitudine este însă calitatea vizuală deosebită. Motorul grafic împrumutat de la Aquanox permite niveluri de zoom de la o vedere izometrică tipică până la o perspectivă la persoana întâi iar aspectul general al jocului este foarte reușit deși culorile vii sunt în contrast evident cu tematica apocaliptică. În orice caz Spellforce este unul din jocurile anului 2003 care merită urmărite.

Bogdan Bridinel

> "VARIETATEA PARE SA CARACTERIZEZE MAI TOATE ASPECTELE JOCULUI"

IMPOSSIBLE CREATURES



STARCRAFT SI INGINERIA GENETICA ISI DAU MANA

INTERACTIUNE

- strategie în timp real, obişnuită ca desfăşurare dar cu armate neobişnuite, unice pentru fiecare jucător
- 50 de creaturi reale care permit un număr enorm de combinaţii, limitat mai mult de imaginaţia jucătorilor decât de jocul în sine

DATA APARITIEI: 07 IANUARIE 2003

- PRODUCĂTOR: RELIC
- PUBLISHER: MICROSOFT
- DISTRIBUITOR: MICROSOFT
- WEB: WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/IMPOSSIBLECREATURES

PRODUCATOR RELIC ENTERTAINMENT

Fondată în 1997 în Vancouver, Canada, Relic nu are la activ decât un singur joc, dar nu unul oarecare. Este vorba despre Homeworld, un alt RTS inovator, primul care a folosit spaţiul 3D la adevărata valoare. Declarat de mulţi jocul anului 1999, Homeworld va avea şi o continuare, dar deocamdată nu se cunosc prea multe detalii în această privinţă. De curând Relic a dat publicităţii câteva imagini din Homeworld 2, care arată o evoluţie din punct de vedere grafic dar nu relevă nimic altceva.





ATUNCI CÂND A FOST ANUNŢAT, Impossible Creatures a suscitat destul de mult interes dar şi multă circumspecţie, ideea era interesantă dar părea foarte dificil de pus în aplicare. Posibilitatea de a creea propriile unităţi prin combinarea fantezistă a unor animale obişnuite şi încrederea în creatorii lui Homeworld ne-au ţinut însă interesul viu, aşa că, atunci când s-a anunţat testul beta public nu am ezitat să ne înscriem. Testul a fost pornit iniţial cu dorinţa de a verifica stabilitatea serverului cu un număr mare de jucători şi a fost fără îndoială un eşec din acest punct de vedere pentru că nici măcar numărul total al celor care s-au înscris nu a atins numărul de oameni pe care Relic dorea să îi vadă jucând simultan. Din punctul nostru de vedere lucrurile au mers mai bine, dar şi aici se înregistrează câteva dezamăgiri.

Înainte de a începe jocul efectiv trebuie să ne creem unităţile, care sunt combinaţii între două animale normale. Fiecare animal are mai multe abilităţi care sunt date de anumite părţi ale corpului, spre exemplu sconcsul are abilitatea de a lansa un nor de gaz otrăvitor cu ajutorul părţii dorsale. Înlocuind coada absolut banală a unui lup cu cea a unui sconcs vom avea un lup care emite gaze nocive şi, amănunt important, costă mai mult decât unul normal. Pentru a fi eficientă o armată trebuie să conţină unităţi de toate tipurile, ieftine şi de nivel mic pentru început, puternice pentru final, zburătoare, de distanţă, de asediu etc. Din acest punct de vedere Impossible Creatures nu se abate de la tiparele după care sunt construite majoritatea strategiilor în timp real. De fapt din foarte multe puncte de vedere acest joc nu se abate de la tipare, fiind mult mai convenţional decât ne-am fi aşteptat. Avem o bază principală care produce "acoliţi" şi facilitează apariţia unităţilor de nivel mare prin cercetări ce amintesc de epocile din Age of Empires, avem susnumiţii acoliţi care construiesc şi adună cărbunele plasat convenabil la suprafaţă şi amintind ca aspect de cristalele din Starcraft, avem garduri, turnuri, clădiri care cercetează îmbunătăţiri şi tot ceea ce vine în general cu un RTS. Dat fiind că Impossible Creatures chiar este un RTS prezenţa acestor elemente nu este în sine un defect, dar faptul că nu putem să imaginăm noi creaturi în timp real pe parcursul luptei îl reduce la un Starcraft în care fiecare are rasa lui. Ceea ce până la urmă nu este chiar puţin şi oferă o varietate care nu s-a mai întâlnit până acum în acest tip de joc. Cu siguranţă unele combinaţiile se vor dovedi mai bune decât altele, dar cele 50 de vietăţi care vor fi prezente în varianta finală fac posibile suficiente combinaţii încât să nu ne temem că vom vedea numai armate trase la indigo.

Despre partea de singleplayer nu putem să spunem foarte multe, decât că se petrece în anul 1937 şi constă în 15 misiuni ce au ca decor 14 insule plasate în diverse zone exotice. Eroul principal este Rex Chance, reporter independent şi aventurier mereu în căutare de noi provocări. El descoperă planul unui bogat om de afaceri de a folosi în scopuri personale o nouă tehnologie inventată de tatăl lui Rex, un savant idealist care nici nu are idee în slujba cui lucrează. Până la data de apariţie a jocului nu mai este mult, aşa că vom avea în curând şansa de a afla dacă Impossible Creatures poate face faţă concurenţei reprezentate de C&C Generals.

Bogdan Bridinel

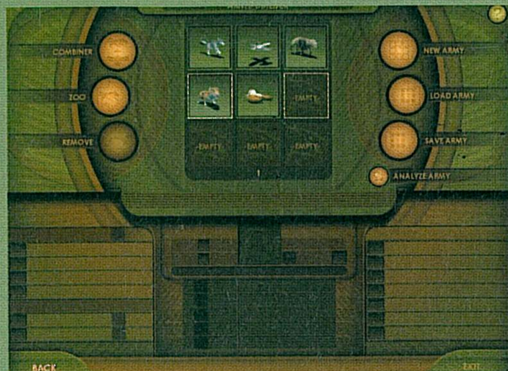
PROCESUL CREATIEI

Numele jocului este cum nu se poate mai potrivit. De la balene ucigaşe cu picioare de taur la urşi polari cu cleşti de homar, o mulţime de creaturi pe care nici o selecţie naturală nu le-ar fi produs vreodată ne stau la dispoziţie. Fiecare îşi poate boteza creaţiile după bunul plac, dar pentru cei mai lipsiţi de imaginaţie jocul oferă şi o sugestie care, la fel ca şi aspectul creaturii rezultate, este o combinaţie ce reflectă exact provenienţa sa. Aşadar respectiva balenă se va numi killox, iar super-ursul se va numi lobstabear.



"MULT MAI CONVENTIONAL DECAT NE-AM FI ASTEPTAT"

STRATEGIE




Baza mea nu a supraviețuit unui atac masiv cu grizzlocși. Dacă aș fi avut mai mulți gorașarci...


Una din sursele de energie electrică sunt centralele ce pot fi plasate doar pe gheizere ce amintesc și ele de Starcraft


Turnurile au un mod ciudat de a funcționa, ele atacă doar creaturile, nu și oamenii sau clădirile


Prim plan cu unele din creaturile care nu sunt disponibile în varianta beta


Deși teoretic acțiunea se petrece în Pacific, există și hărți dominate de zăpadă


Creaturile își folosesc abilitățile în mod automat, dezvoltarea unei armate cât mai mari fiind mai importantă decât controlarea abilă a acesteia


Grafica este în general reușită, iar exploziile sunt chiar foarte bine realizate



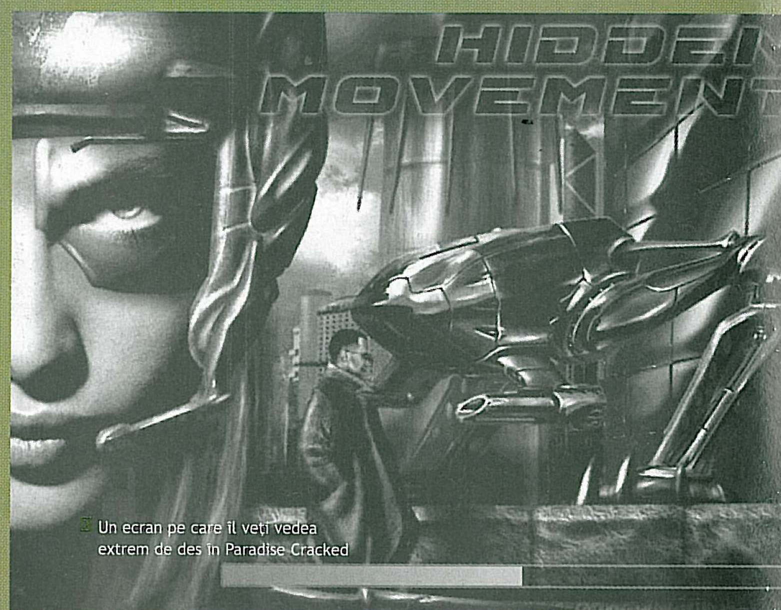


Afișarea câmpului vizual al personajelor este o adăugire bine venită ce vă poate fi uneori de ajutor



TACTICAL RPG





Un ecran pe care îl veți vedea extrem de des în Paradise Cracked



Uciderea personajelor "nevinovate" vă va aduce o penalizare în puncte de experiență. Dar este inevitabil distractivă



Unghiul destul de limitat de vedere și lipsa opțiunii de zoom vă vor irita destul de des



Jocul poate fi și mai colorat uneori. Destul de rar

PARADISE CRACKED

VIITORUL NU ESTE NICI PE DEPARTE UN PARADIS

INTERACTIUNE

- mediu complet 3D
- simulare fizică realistă
- structură non-lineară a misiunilor

DATA APARITIEI: FEBRUARIE 2003

- PRODUCĂTOR: MIST LAND
- PUBLISHER: BUKA ENTERTAINMENT
- DISTRIBUITOR: N/A
- WEB: HTTP://WWW.MISTGAMES.RU

GENUL CYBERPUNK ESTE DESTUL de greu de definit, dar mai toate creațiile ce sunt incluse sub această umbrelă (cărți, filme, jocuri) împărtășesc câteva caracteristici comune: o viziune întunecată și sumbră a viitorului, văzut ca fiind extrem de informatizat, controlat de megacorporații și/sau sufocat de prezența "mașinilor" fie ele roboți, cyborgi sau androizi. Implanturile neurale și diferitele grefe artificiale care îmbunătățesc într-un fel sau altul performanțele indivizilor sunt și ele în mare parte nelipsite. Violența, nonconformismul, tendința către haos și destrămare sunt și ele caracteristici ale societăților cyberpunk.

Compania rusă MiST Land speră ca în sfârșit să fi reușit să creeze un titlu interactiv care să satisfacă setea de cyberpunk a fanilor, și, de ce nu, să atragă noi pasionați către acest gen destul de neglijat. Povestea din Paradise Cracked nu este foarte originală însă, chiar dacă se pliază perfect pe caracteristicile genului. Un hacker intră într-o zonă interzisă a sistemului informatic mondial, sustrage un pachet de informații protejate, al cărui conținut îi este necunoscut și se trezește cu poliția la ușă. De aici totul devine din ce în ce mai încâlcit, transformându-se într-o urmărire gen "Nu, zaietz, pagadi!".

Încă din primul moment veți descoperi că jocul are o abordare complet turn-based, ceea ce înseamnă că și deplasarea prin oraș se face tot pe tururi, fiind în mod iritant de lentă. Dacă numai bătăliile ar fi fost turn-based, jocul ar fi semănat perfect cu un Jagged Alliance 3D cyberpunk. Interfața este foarte bine pusă la punct și arată excelent, deși coloristica lasă puțin de dorit în opinia mea.

O a doua surpriză a fost faptul că dialogurile sunt în rusă, chiar dacă toate textele sunt în engleză. Poate părea amuzant la început, dar devine repede iritant...

Lumea jocului este plină de NPC-uri, care au activitățile lor proprii și care sunt fie pe cont propriu fie aliate diverselor facțiuni. Acest lucru îl puteți face și voi, rezolvând questuri pentru una dintre facțiuni sau pentru mai multe. Afilierea cu unii îi poate face pe alții să vă devină inamici, așa că aveți grijă. Deși facțiunile și NPC-urile cu agendă proprie conferă diversitate și complexitate jocului, acțiunile personajelor care nu sunt în câmpul vizual al jucătorului se fac "pe ascuns" ceea ce duce la perioade destul de lungi de așteptare mascate de un ecran cu "Hidden Movement".

Ideea cu câmpul vizual al personajelor proprii (puteți avea până la 8 cu voi) și al inamicilor este destul de inovatoare pentru un RPG, deși nu veți avea foarte des ocazia să luați prin învăluire un inamic. Dar cine știe ce se întâmplă la niveluri mai avansate? Inventarul este destul de restrâns, neavând loc în el decât maxim două arme mai mari, ceea ce dată fiind varietatea arsenalului din joc, va face alegerea unei arme o decizie dificil de luat.

Vizual jocul nu arată ieșit din comun, iar efectele speciale sunt la pământ. De sumbru este poate chiar prea sumbru, uneori ecranul fiind atât de întunecat că nu puteți distinge obiectele răspândite pe lângă corpul unui inamic. Iar camera nu prea este de ajutor.

Aceste impresii sunt desprinse după jucarea unei variante beta ce ne-a fost trimisă de Buka Entertainment, însă sperăm că jocul va fi mai finisat și mai atractiv. Am fost lăsați să înțelegem că versiunea rusească este deja gata, așteptându-se doar un publisher/translator care să îl vândă și în restul lumii.

Adrian Dorobăț



JOCURI CYBERPUNK

Deși spectrul jocurilor este foarte variat, marea majoritate sunt plasate în universuri SF sau Fantasy. Ca subcategorie a genului SF însă, cyberpunk-ul a fost destul de neglijat. În 1985, Activision producea un simulator de hacker, numit chiar Hacker, care a fost pentru Spectrum ceea ce Uplink a fost acum doi ani pentru PC. În 1988, Interplay producea Neuromancer, una dintre cele mai fidele transpuneri digitale ale unei opere cyberpunk și vorbim aici de cartea cu același nume a lui William Gibson, considerat părintele genului. În 1993, MicroProse iese pe piață cu BloodNet, o aventură cyberpunk cu vampiri. System Shock apare în 1994 marcând un moment istoric în cadrul genului. BioForge și BladeRunner sunt alte două capodopere, care însă nu pot fi categorisite clar ca fiind cyberpunk. Omikron: The Nomad Soul apare în 1999 și este urmat în 2000 de Deus Ex, care depășește System Shock din punct de vedere al conceptelor cyberpunk și trece pe primul loc în ierarhie. Uplink, deja pomenit, apare în 2001 și este considerat primul simulator de hacking "serios".

PRODUCATOR: MIST LAND



Compania rusă a fost fondată în decembrie 1996 și și-a început activitatea cu "Bestiary" un action-adventure manga ce a avut destul de mult succes pe teritoriul slav. Din 1999 au semnat un parteneriat cu publisherul Buka Entertainment și în 2000 au publicat jocul de strategie în timp real Napoleon. Între proiecte și-au petrecut timpul traducând în rusă titlurile importante de pe piața internațională. Paradise Cracked este primul lor proiect cu adevărat important

Toată lumea știe că morții nu scriu scrisori. Konami schimbă însă regulile cu acest titlu tensionant, în care veți pătrunde într-un univers macabru ce combină "Noaptea morților vii" cu "Twin Peaks"

PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: KONAMI • PUBLISHER: KONAMI • DISTRIBUITOR: N/A WEB: HTTP://WWW.SILENTHILL.COM/

SILENT HILL 2

Un horror terifiant subminat de o intrigă găunoasă

INTERACTIUNE

- un oraș întreg pe care să îl explorați
- rezoluții de până la 1600x1200
- salvare disponibilă în orice moment

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 500MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 16MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

Evident este vorba de un joc care pune accentul pe single-player. Deși o vânătoare prin ceață ar fi fost un concept interesant, producătorii au ales să nu implementeze un mod pentru mai mulți jucători.

SILENT HILL A FOST UNUL DINTRE jocurile despre cam am aflat detalii doar din revistele de PlayStation. Prezentările favorabile nu făceau decât să îl înconjoare cu o aură de mister, ca pe un soi de capodoperă a genului horror interactiv, rătăcită din întâmplare în lumea muritorilor de rând. Atunci când Silent Hill 2 a primit aprecieri la fel de entuziaste, interesul meu s-a transformat în gelozie la adresa posesorilor de console și de furie surdă la adresa Konami, care, ca și în cazul genialului Metal Gear Solid, nu binecuvântaseră cu inspirația lor și platforma PC. Similar cu Metal Gear Solid, Silent Hill 2 a ajuns și el pe PC, dar mult prea târziu pentru a mai impresiona cu adevărat pe cineva.

De ce nu și Silent Hill 1? Este o întrebare la care nu mă voi aventura să răspund. Cert este că experiența primului Silent Hill nu este necesară pentru a înțelege sau a aprecia continuarea, așa cum a fost ea translatată pe PC. Elementul central este orașul.Silent Hill, o platformă de încercare pentru cele mai bizare fenomene supranaturale, din motive lesne de înțeles odată ce îi aflați istoria. Aparent o localitate provincială banală, Silent Hill are un trecut sângeros care aruncă o umbră întunecată asupra prezentului: aici au fost arse pe rug vrăjitoare condamnate pe nedrept, au murit de ciumă sute de oameni și au fost uciși numeroși prizonieri în timpul războiului de secesiune, iar sângele lor azvârlit în mlaștina de la marginea orașului i-a adus acesteia numele de Smârcul Însângerat (Blood Marsh).

Silent Hill este un loc ce îi atrage inexorabil pe toți cei care sunt rătăciți sau au mințile rătăcite dintr-un motiv sau altul. Și dintre cei care ajung acolo nu mulți sunt cei care mai părăsesc orașul. Pentru că dintr-un oraș banal de provincie Silent Hill s-a transformat la un moment dat într-o capcană stranie, în care granița dintre real și ireal este foarte firavă și nu vreți să știți cum arată unele dintre *creaturile* care o traversează. Să nu ne mirăm deci că personajul principal, James Madison, primește o scrisoare de la soția lui moartă și îngropată de ceva timp, care îl invită în Silent Hill. Și el se conformează.

Premisele sunt extrem de atrăgătoare și de aceea am abordat Silent Hill 2 plin de un entuziasm demn de o cauză mai bună. De la început, am avut de ales între două tipuri de niveluri de dificultate: unul pentru acțiune, iar celălalt pentru enigme. Dacă vreți să apreciați cât mai mult jocul, vă recomand cu toată căldura să jucați cu acțiunea pe Easy și cu puzzle-urile pe Hard. Pe modul Easy pentru acțiune primiți bonus încă de la început o drujbă în fața cărora inamicii nu prea au multe șanse, iar enigmele mai complicate vă vor solicita în mod plăcut inteligența. De speriat vă veți speria la fel de mult. Un Easy-Easy este recomandat pentru cei care vor să termine jocul repede. Restul variantelor nu vă vor aduce decât iritare inutilă. Părerea mea.

Începutul propriu-zis al acțiunii va pune față în față un mare plus cu un mare minus. Plusul vine de la grafică: mizeră, cenușie, posomorâtă, dar atât de plină de detalii și în ton cu jocul încât nu i se poate reproșa nimic. Ceața sumbră, omniprezentă este și ea un bonus, chiar dacă a fost creată ca un

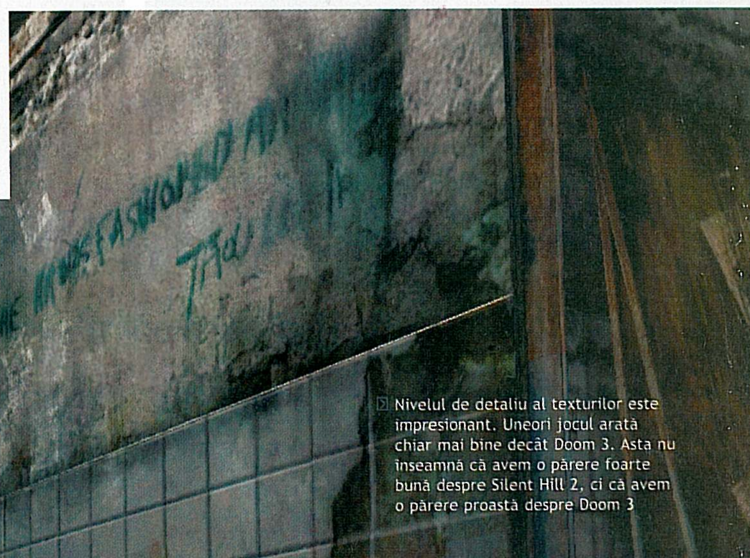






ZOOM

PUNCTELE ÎN CARE SE POATE SALVA SUNT MARCATE VIZUAL CU O FOAIE DE HÂRTIE ROȘIE. SAU CEL PUȚIN SE PRESUPUNE CĂ ESTE O FOAIE DE HÂRTIE



Nivelul de detaliu al texturilor este impresionant. Uneori jocul arată chiar mai bine decât Doom 3. Asta nu înseamnă că avem o părere foarte bună despre Silent Hill 2, ci că avem o părere proastă despre Doom 3

ACTION-ADVENTURE/SURVIVAL HORROR

Pe modul Easy pentru acțiune primiți bonus încă de la început o drujbă în fața cărora inamicii nu prea au multe șanse

INGREDIENTUL MINUNE: LUMINI ȘI UMBRE

Dacă există ceva cu adevărat impresionant în joc este modul în care folosește iluminarea pentru a mări tensiunea pe care o resimte jucătorul. După ce veți găsi lanterna (care se potrivește frumos în buzunar fără să vă mai ocupe mâinile) veți descoperi că Silent Hill 2 este mai înspăimântător iluminat de conul lanternei decât pe întuneric. Modul în care lumina se "pliază" pe formele obiectelor și umbrele dinamice sunt două atuuri ale jocului, ridicând semnificativ coeficientul de atractivitate și depășind din toate punctele de vedere modul în care aceași strategie de iluminare/înspăimântare a fost implementat în Alone in the Dark 4.



artificiu pentru a ocoli limitele de afișare ale motorului de PSOne. Uneori vă veți îndoi că ceea ce vedeți este randat în timp real, nu prerenderizat.

Iar unele dintre secvențele generate chiar pe calculator, pe care le puteți apoi revedea din meniul principal, sunt extrem de interesante. Din păcate există și o problemă de desincronizare a sunetului cu mișcările buzelor, dar poate fi trecută cu vederea. Minusul principal, care nu poate fi trecut cu vederea, este controlul de consolă, care deși are două alternative este absolut oribil în ambele variante. De abia după vreo două ore de joc, cu tastele redefinite undeva aproape de normalitate, am început să mă simt oarecum în voia mea. Dar în continuare schimbarea automată a camerei mă făcea să mă plimb înainte și înapoi pe o ușă pentru că mișcarea personajului principal era relativă la punctul de vedere al camerei. Iar faptul că pentru a repoziționa camera ambulantă în spatele personajului trebuia să apăs tasta Search la fiecare 30 de secunde a rămas și el o iritare.

O altă contradicție este între atmosfera terifiantă și logica șchioapă pe baza cărora este construit întreg jocul. Silent Hill 2 este unul dintre titlurile care te sperie cu adevărat și te fac să vrei să dormi cu lumina aprinsă. Chiar dacă nu reușește să atingă paroxismul scenei din Resident Evil când cei doi dobermani sar prin geam, vă va face cu siguranță să săriți de pe scaun de câteva ori. Sudori reci, respirație anevoioasă, mușchi încordați, aceste ingrediente nu lipsesc și nu vă doresc să aveți un prieten care să vină tiptil și să facă "bau!" pe neașteptate. Îndepărtarea animalelor de companie pe durata jocului este și ea recomandată. Pentru binele lor, dar și al vostru, pentru că nu se știe cu ce le confundați pe întuneric. Per total, un titlu interzis cardiacilor. La atmosferă contribuie semnificativ și muzica excelentă, de abia auzită, aproape subliminală, care vă va face pielea de găină.

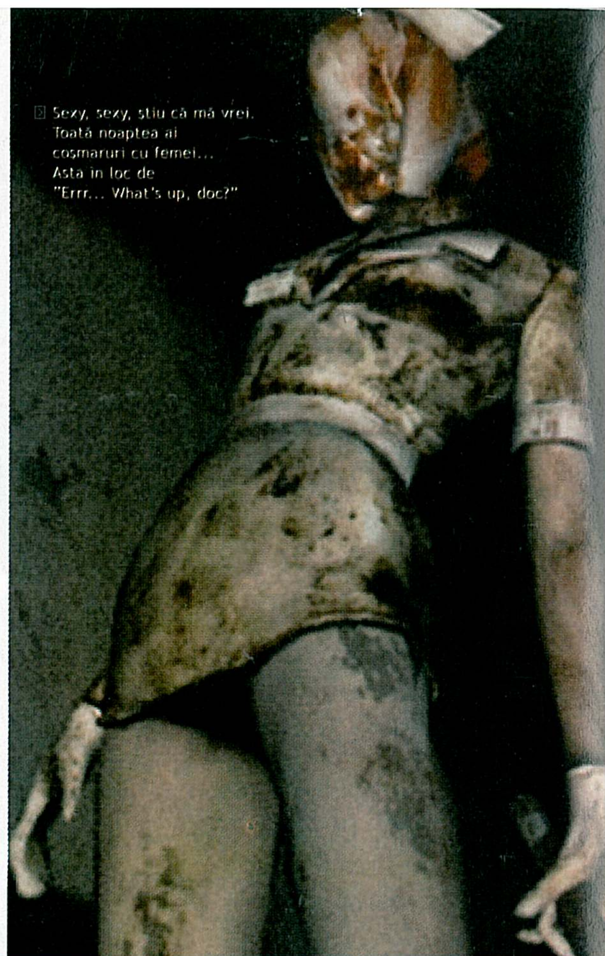
Dar aceste aspecte minunate sunt contracarate (ce-i drept nu în totalitate) de intriga schiloadă și evenimentele fără sens presărate pe parcursul jocului. De exemplu, conform unui raționament bolnav, este mai eficient să arunc cutii cu răcoritoare pe tobogan pentru a desprinde gunoiul când aș putea să folosesc scândura cu cuie din dotare. De ce? Un individ grăsun găsit într-un complex de apartamente vomită non-stop până ce intri în vorbă cu el, mai vomită grotesc între fiecare două propoziții pe care le rostește, iar discuția este în același timp esențială pentru progresia în joc și complet absurdă/inutilă în cadrul intrigii, pentru că eroul îl lasă pe individ să se descurce pe cont propriu pentru că are treburi mai importante. De ce?

Destul de greu de încadrat la categoria minusuri-plusuri este efectul de noise care apare pe ecran, transformând jocul într-un soi de film.





Maria, NPC-ul din scenariul principal este eroina scenariului bonus Born from a Wish. Este mai puțin rezistentă decât James, dar factorul horror este același



Sexy, sexy, știu că mă vrei. Toată noaptea ai coșmaruri cu femei... Asta în loc de "Errr... What's up, doc?"

SILENT HILL 2
(CONTINUARE)

Istoria Silent Hill



Primul joc din serie a apărut în 1999 și detaliază povestea lui Henry Mason și a fetiței lui, pierduți în ceața atotcuprinzătoare din Silent Hill. Silent Hill 2 a apărut în 2001 pe PlayStation 2 și la începutul lui 2002 pe Xbox. Versiunea PC a venit tardiv, dar mai bine mai târziu decât niciodată. Din trailer-ul prezent pe CD am putut să aruncăm o privire în viitorul seriei, care va continua în parcul de distracții părăsit a cărui amplasare poate fi găsită chiar și pe harta din Silent Hill 2. Vom avea de-a face de această dată cu o eroină și cu o nouă schemă de control, Konami recunoscând oficial că cele de până acum erau "frustrante". Nu vă așteptați însă la lămuriri în privința intrigii pentru că evenimentele aparent inexplicabile ajută mult la generarea suspansului.

Un lucru bun pentru atmosferă, dar ucigător pentru ochi. Din fericire poate fi oprit. Ca și radioul enervant, care fâsâie atunci când se apropie "monștrii". Unii jucători preferă șocul sau siguranța acestui avertisment, alții îl opresc, considerând că jocul e mai interesant fără. Eu fac parte din a doua categorie. În ceea ce privește monștrii, vă asigur că e mai ușor să îi evitați decât să încercați să îi omorâți. Pe cuvânt. Vă complicați viața inutil...

Cel mai mult m-a dezamăgit că după ce am părăsit primul complex de apartamente jocul a luat-o la vale pe panta penibilului și nu s-a mai oprit nici cu frâna de mână. Spitalul - a doua zonă importantă de joc este prea întortocheat și surorile medicale nebune sunt prea mortale când sunt mai multe. Creaturile sunt inventive, deși Pyramidalul cu "chiuveta" pe cap e destul de greu de înghițit, dar NPC-urile (de fapt Maria, cea care nu este Mary) sunt mai mult o durere de cap. Se bagă în calea ta încasând lovituri și de la tine și de la inamici, iar când mor, este game over. Sincer să fiu, m-am bucurat enorm când am scăpat de ea. Abia când ajungeți pe la închisoare se va mai redresa situația din punct de vedere al atmosferei, iar camera cu spânzurați merită tot efortul.

Iar finalul... finalul este ca al unui film de David Linch. V-a plăcut ce-ați văzut, dar nu prea ați înțeles...Nu-i nimic, poate explică următorul joc din serie...Nu? Cel puțin jocul este extrem de lung și întortocheat, dar nu sunt sigur dacă pot trece asta la plusuri sau la minusuri. Producătorii ne asigură că există cinci finaluri diferite, către care sunteți îndreptați de diverse elemente și puzzle-uri opționale din joc. Iar ca posesori de PC-uri, beneficiem și de un scenariu suplimentar - Born from a Wish,(ce-i drept creat pentru varianta de Xbox) în care veți juca cu Maria, NPC-ul din scenariul principal.

Adrian Dorobăț

EVALUARE GENERALA

- \+ atmosfera stil Twin Peaks
- \+ grafica și "muzica subliminală"
- − camera și controlul de consolă
- − logica sucită a acțiunii

JOCURI ALTERNATIVE

Silent Hill 2

Resident Evil

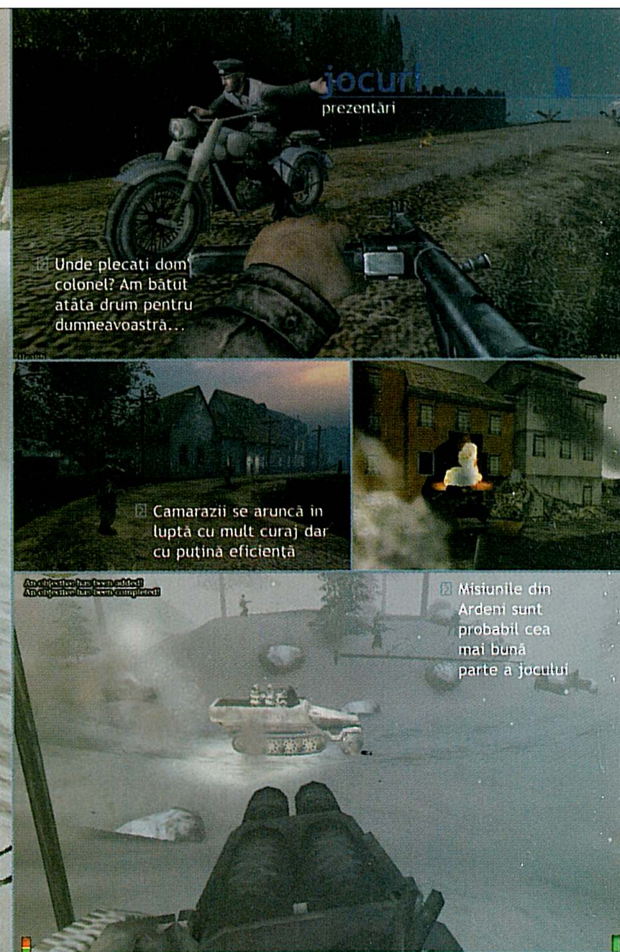
Alone in the Dark

VERDICT XTREMPC

O experiență interesantă însă neadaptată utilizatorilor PC **8**



Add-on la Medal of Honor ce aduce câteva misiuni în plus, la fel de reuşite ca cele din jocul original dar mult prea puţine



Unde plecaţi dom' colonel? Am bătut atâta drum pentru dumneavoastră...

Camarazii se aruncă în luptă cu mult curaj dar cu puţină eficienţă

Misiunile din Ardeni sunt probabil cea mai bună parte a jocului

PREŢ: 19.9$ • PRODUCĂTOR: EALA • PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.EA.COM — ACTIUNE

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT: SPEARHEAD

Un nume prea lung pentru un joc mult prea scurt

INTERACTIUNE

- 9 misiuni de singleplayer, nici una mai scurtă de 15 minute
- 12 noi hărţi şi un nou mod multiplayer
- o mână de arme noi care nu aduc nici o schimbare semnificativă

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium II 450MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 16MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 32
- **LAN:** 32
- **MODEM:** 0

Noul mod de multiplayer Tug-of-War este foarte bine realizat. Pentru a câştiga runda o echipă trebuie să atingă anumite obiective ce variază de la o hartă la alta sau pur şi simplu să distrugă baza echipei adverse.

DUPĂ CE S-A SFÂRŞIT AM MAI RĂMAS câteva zeci de secunde bune privind năucit genericul de final, incapabil să înţeleg ce se întâmplă. Fusesem deja avertizat că Spearhead durează foarte puţin, dar nu-mi imaginasem că durează atât de puţin. Luând în calcul şi momentele în care a trebuit să refac o anumită porţiune din cauza unui eşec şi alte câteva mici întreruperi a durat aproximativ patru ore. Cam cât două meciuri de fotbal cu pauză cu tot, ceva mai lung decât Pacientul Englez dar mai scurt decât Mihai Viteazul. Aţi înţeles deja, este un joc foarte scurt.

JACK BARNES

Teoretic eroul din Spearhead ar trebui să aibă mai multă personalitate decât cel din Medal of Honor, iar pentru a realiza acest lucru s-a apelat la serviciile lui Gary Oldman, actor cunoscut pentru rolurile sale negative în filme ca Leon, The Fifth Element sau Bram Stoker's Dracula. Problema este că sergentul Jack Barnes este la fel de tăcut în timpul misiunilor ca şi locotenentul Mike Powell din jocul original. Între misiuni el povesteşte lucruri fără nici o legătură cu acţiunea efectivă, un discurs melancolico-patriotard despre perspectiva lui aspura războiului, cum arată Franţa toamna şi alte lucruri care declanşează reflexul condiţionat de a căuta tasta Escape.

Misiunile însă nu sunt deloc plictisitoare ci chiar incredibil de intense, ceea ce probabil contribuie la senzaţia de scurtime. Totul începe cu o paraşutare în timpul nopţii în Normandia, continuă cu un număr de lupte acerbe în Munţii Ardeni şi se încheie pe străzile Berlinului la conducerea unui tanc. Majoritatea sunt foarte reuşite, dar nu suficient cât să te facă să vrei să le rejoci sau să ridice continuarea deasupra originalului. În cea mai mare parte a timpului eşti însoţit de mai mulţi camarazi şi primeşti ordine direct de la un ofiţer care se află prin preajmă şi a cărui moarte, aţi ghicit, încheie misiunea. Cele câteva nemulţumiri sunt legate de modul în care jocul insistă să te poarte de nas exact pe unde vrea el, ceea ce înseamnă că părăsind traseul prestabilit rişti să fii lovit din senin de o bombă, să te împiedici într-un zid mai mult sau mai puţin vizibil sau să-ţi moară vreun camarad a cărui viaţă este, aparent, mai importantă pentru tine decât pentru el.

CE RĂMÂNE DE FĂCUT

Aş putea compara Spearhead cu o fată frumoasă care trece pe lângă tine pe stradă. Te-am văzut, mi-ai plăcut, dar nu rămâne nimic de făcut. Singurii pentru care investiţia ar merita sunt cei pasionaţi de partea de multiplayer din MOHAA, pe care Spearhead o îmbunătăţeşte semnificativ.

Bogdan Bridinel

JOCURIALTERNATIVE

- Medal of Honor Allied Assault: Spearhead
- Medal of Honor Allied Assault
- Return to Castle Wolfenstein

EVALUAREGENERALA

- \+ ritmul acţiunii nu scade nici o clipă
- \+ misiuni variate şi interesante
- − posibilităţile jucătorului sunt foarte limitate
- − este ridicol de scurt

VERDICTXTREMPC

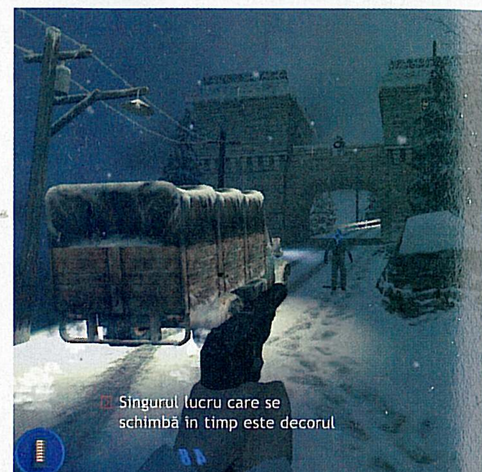
Merită să-l împrumutaţi de la un prieten — **7**



Un titlu gândit mai mult pentru a pluti pe valul creeat de filmul Die Another Day decât ca să concureze No One Lives Forever 2, Nightfire este un FPS tradițional, fără prea multe elemente de spionaj



Pe tipul ăsta l-am mai omorat de vreo 20 de ori până acum



Singurul lucru care se schimbă în timp este decorul

PREȚ: 27.5$ • PRODUCĂTOR: GEARBOX • PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.EA.COM

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Licență pentru a ucide sute de oameni și a trage zeci de manete

INTERACTIUNE

- 9 misiuni de singleplayer și sute de inamici
- 8 gadgeturi de o utilitate îndoielnică

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 500MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 32MB

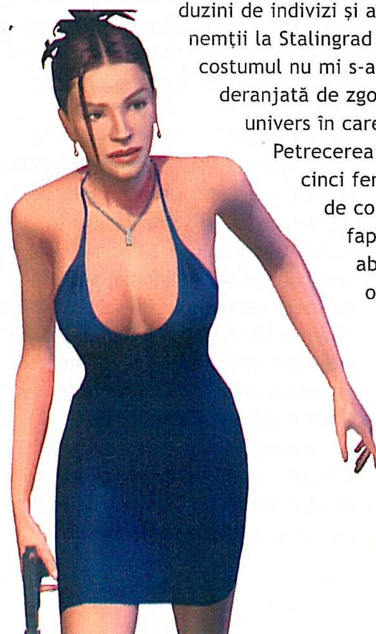
JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 32
- **LAN:** 32
- **MODEM:** 0

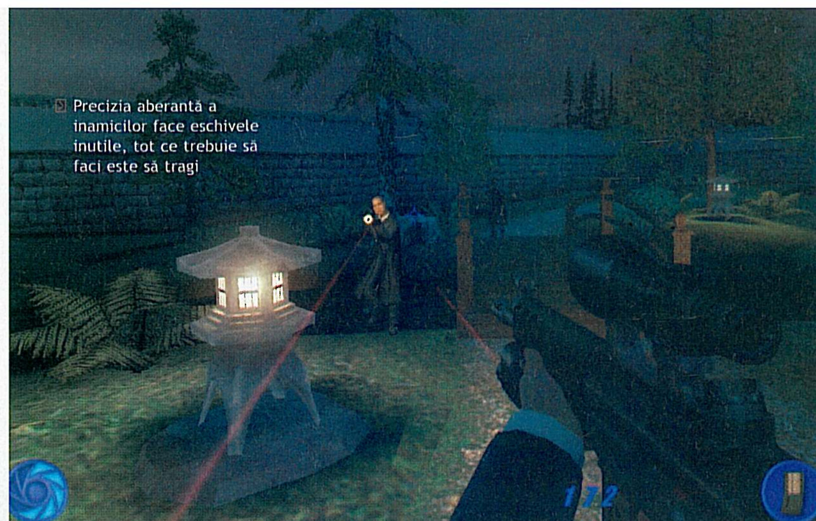
Ca și restul jocului, multiplayerul refuză să fie altceva decât un shooter banal, singurul lucru care ne aduce aminte de Bond fiind personajele, o parte luate din joc și altele din filme.

ÎN NIGHTFIRE TOTUL ESTE FOARTE BINE REALIZAT, CU excepția jocului. De la genericul de început, muzica de pe fundal, filmulețele introductive, totul este excelent și nu pare să aibă absolut nici o legătură cu jocul în care James devine subit la fel de rezistent ca un tanc și la fel de rigid, iar inamicii nu se deranjează să schițeze vreun gest atunci când tragi în ei, parcă încercând să te deruteze și să te convingă că de fapt tragi pe lângă. Dar ar fi mai bine să începem cu începutul.

Așadar coboram lin cu parașuta către reședința inamicului standard pentru James Bond (întruchipat pentru prima oară de Dr. NO în primul film al seriei din 1962), un industriaș bogat ale cărui aparente preocupări ecologiste nu sunt decât un paravan pentru adevăratele lui intenții, printre care cea de a stăpâni întreaga lume este pe primul loc. M mă ghida ca o mamă grijulie și îmi dădea numeroase informații de o importanță vitală pe care eu nu le ascultam, cu gândul la femeile frumoase de la petrecerea care avea loc în castelul lui Drake și la martiniul pe care urma, în mod inevitabil, să îl îngurgitez. Apoi a început jocul și s-a stricat totul. Modul de deplasare amintește mai mult de patinaj decât de mers, iar designul mult prea simplist al nivelurilor face ca senzația că ești în pielea lui James Bond să lipsească cu desăvârșire.



Teoretic, pentru a intra în castel trebuie să alunec pe un cablu și apoi să mă furișez pe lângă ziduri până ajung la o intrare, practic însă nu văd de ce m-aș deranja odată ce poarta castelului nu este încuiată și pot să intru ca la mine acasă. Să te furișezi nu poți decât în misiunile care îți cer asta în mod expres, în rest inamicii te văd de la doi kilometri, pe întuneric, legați la ochi și întorși cu spatele. Atât de mult se concentrează ei să mă găsească încât nici nu observă când colegii le cad răpuși de gloanțe chiar în fața ochilor. Oricum, nu este o problemă că am ucis câteva duzini de indivizi și am încasat mai multe gloanțe decât nemții la Stalingrad doar până am ajuns la ușă, costumul nu mi s-a șifonat iar petrecerea nu a fost deranjată de zgomot, lucru absolut logic într-un univers în care nimeni nu are simțul auzului. Petrecerea este cam anemică și constă în cinci femei îmbrăcate sumar ce se învârt de colo-colo neliniștite și derutate de faptul că singurul bărbat prezent este absorbit de o conversație cu ospătarul, probabil despre fotbal. Când mă uit la ele parcă nu-mi vine să cred că motorul grafic este derivat din cel din Half-Life, derivat și el din cel de Quake. Oricum, aspectul grafic doar puțin inferior majorității celorlalte apariții de dată recentă și personajele feminine răspândite cu dărnicie nu au cum



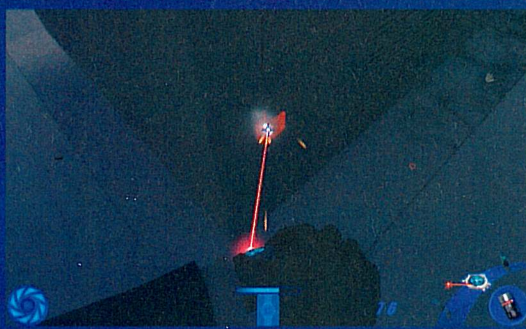
Precizia aberantă a inamicilor face eschivele inutile, tot ce trebuie să faci este să tragi



Faptul că un inamic este atins de gloanțe nu este vizibil în nici un fel

GADGETURI

Unul dintre elementele care ar fi putut distinge jocul de altele și crea mai multă varietate sunt gadgeturile create de Q, omul de știință care poate transforma orice obiect nevinovat într-o unealtă foarte utilă. Din păcate în joc ele nu sunt folosite prea puțin, doar în anumite momente prestabilite. Vezi un lacăt, scoți ceasul cu laser. Vezi un dreptunghi metalic într-o zonă aparent inaccesibilă, sigur este momentul să folosești telefonul cu harpon. Și în caz că nu era suficient de evident, de cele mai multe ori omniprezenta M sare imediat cu un sfat prin radio și îți scutește neuronii de efort.





ACȚIUNE
"Omori tot ce mișcă, deschizi singura ușă care nu este încuiată și treci mai departe".

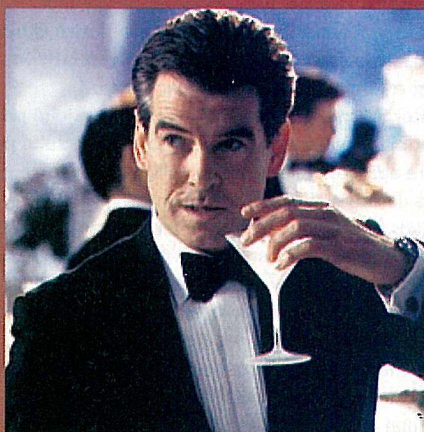
să salveze Nightfire din banalitatea în care se zbate.

Indicațiile de la centru devin rapid iritante prin grija cu care se străduiesc să elimine și cel mai mic moment în care jucătorul este nevoit să gândească, asta într-un joc a cărui complexitate nu ar fi creat dificultăți nici unui cimpanzeu bine dresat. În cea mai mare parte acțiunea nu se îndepărtează deloc de genul introdus de Doom, pur și simplu intri într-o încăpere, omori tot ce mișcă, deschizi singura ușă care nu este încuiată și treci mai departe, ocazional mai apeși un buton sau tragi o manetă, nu știi ce fac dar nu contează, sigur sunt necesare pentru a trece mai departe. Chiar dacă unele misiuni te pun în posturi mai deosebite iar finalul îl găsește pe 007 la bordul unei nave spațiale, totul se reduce la a împușca inamici fără număr și fără nici un haz, a căror inteligență lasă mult de dorit. În toate versiunile pentru console misiunile la volanul superbului Aston Martin V12 Vanquish mai dau ceva variație, dar acestea lipsesc în varianta pentru PC.

La fel cum Lara Croft este o reprezentare feminină a lui Indiana Jones, Cate Archer este un James Bond în fustă și, la fel cum jocurile Indiana Jones sunt inferioare celor din seria Tomb Raider, nici Nightfire nu se ridică la înălțimea celor două No One Lives Forever. Din nici un punct de vedere.

Bogdan Bridinel

INGREDIENTUL MINUNE: BOND. JAMES BOND.



Singurul element care deosebește Nightfire de alte jocuri este chiar personajul principal, vajnicul băutor de martini care salvează planeta în mod regulat și de care toate agentele secrete din lume sunt îndrăgostite, deși doar una supraviețuiește până la genericul de final. Într-adevăr, atât în filmele dintre misiuni, cât și în rarele momente din timpul jocului în care îl putem vedea, eroul seamănă foarte bine cu Pierce Brosnan, cel care interpretează rolul agentului 007 în cele mai recente filme ale seriei. Din păcate nu se poate spune același lucru și despre vocea din joc, foarte nepotrivită și diferită de cea a lui Brosnan. Ingredientul care asigură vânzările este însă lansarea jocului în același timp cu Die Another Day, cel mai nou film cu James Bond. Înainte de Brosnan, în seriile James Bond, personajul principal a fost întruchipat pe rând de: Sean Connery, George Lazemby, Roger Moore și Timothy Dalton.

EVALUAREGENERALA

- + aspectul grafic nu este deloc rău
- + filmele introductive sunt bine realizate
- − misiuni foarte banale, care exploatează mult prea puțin potențialul dat de filme
- − AI-ul, sau mai exact lipsa completă a acestuia

JOCURIALTERNATIVE

- James Bond 007: Nightfire
- No One Lives Forever 2
- Hitman 2: Silent Assasin

VERDICTXTREMPC

De modă veche într-un mod negativ **7**

Un joc inspirat de un film şi portat de pe consolă în care sarcina de a conduce un imperiu financiar se dovedeşte surprinzător de uşoară

După cum Joy este şi

Abilitatea lui Simon de a deschide orice uşă va fi utilă în multe ocazii

PREŢ: 24$ • PRODUCĂTOR: UBISOFT • PUBLISHER: UBISOFT • DISTRIBUITOR: UBISOFT • WEB: WWW.UBI.COM

LARGO WINCH: EMPIRE UNDER

Frumos, deştept, bogat şi puţin cam plictisit

INTERACTIUNE

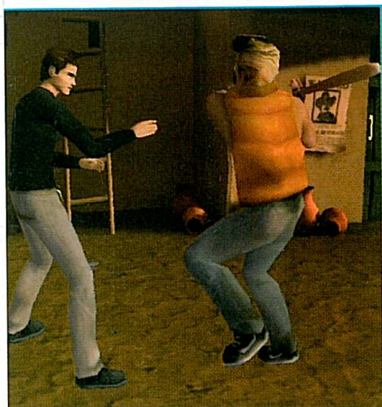
- mai multe mini-jocuri integrate în cel principal
- aproape 20 de ore de joc

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium II 300MHz
- **Memorie:** 64MB
- **Video:** 8MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0



LARGO WINCH ESTE UN SERIAL DE TELEVIZIUNE canadiano-francez relativ cunoscut, care se bucură de un oarecare succes în rândurile celor cărora li se pare normal ca un lunetist să ţină ţinta pe capul cuiva timp de cinci minute şi apoi să rateze. El a început să fie difuzat şi în România în urmă cu puţin timp şi, după cum v-aţi dat deja seama, nu m-a impresionat foarte mult. Din fericire producătorii s-au gândit la asta, aşa că nu este nevoie de film pentru a înţelege jocul.

MOŞTENITORUL

Largo Winch este fiul lui Nerio Winch, care, în afară de o predispoziţie pentru nume bizare, mai are şi o avere uriaşă materializată prin Grupul W, o corporaţie cu numeroase afaceri în toate colţurile lumii. După moartea subită şi suspectă a tatălui său, Largo renunţă la viaţa de aventurier şi preia afacerile familiei, ajutat de câţiva prieteni de încredere. Situaţia părea din nou roz, afacerile mergeau ca pe roate, balurile de caritate erau pline de tinere fermecătoare şi ziarele scriau numai lucruri frumoase, până într-o deloc bună zi în care la un laborator de cercetare care făcea parte din grupul W sunt ucişi doi paznici iar un cercetător dispare. În scurt timp au loc şi alte evenimente neplăcute, printre care o ameninţare cu bombă, un atac din partea unui hacker rus şi punerea în pericol a minelor firmei de către un guvern socialist. Ajutat de Simon, un afemeiat cu talente de spărgător, Joy, o fostă agentă CIA şi Kerensky, un expert în calculatoare de origine sovietică cu nume de anti-virus, Largo porneşte să rezolve toate problemele şi să-şi salveze imperiul aflat în pericol.

Călătoria îl poartă prin diverse zone ale planetei, din Mexic în Rusia trecând şi prin câteva locuri imaginare, cum este Drinavia, ţara est-europeană în care începe acţiunea. Toate aceste locuri au un lucru în comun, sunt populate în proporţie covârşitoare cu femei în fuste scurte şi cu decolteuri largi, ceea ce pare să sugereze că lumea celor bogaţi este într-adevăr diferită de cea a oamenilor obişnuiţi.

POINT&CLICK

Interfaţa din Largo Winch pare să infirme declaraţia lui Charles Cecil de la Revolution Software care spunea că genul point&click este mort. Destinat tuturor platformelor, jocul are pe PC o interfaţă bazată doar pe folosirea tastaturii care suferă destul de mult şi ar fi avut cu siguranţă de câştigat prin utilizarea mouse-ului. Camera are în fiecare locaţie doar câteva poziţii şi nici unul dintre cele două moduri de deplasare, relativ la cameră şi relativ la personaj, nu funcţionează satisfăcător, în ambele cazuri mişcarea peronajului prin cadru putând avea ca rezultat modificarea efectului pe care îl are apăsarea unei taste direcţionale, ceea ce este destul de derutant şi poate deveni enervant uneori. Odată ajuns în faţa unui obiect de interes Largo are doar două posibilităţi, să îl examineze şi să acţioneze asupra lui, ceea ce are sensuri variate de la caz la caz, fiind influenţat şi de ce obiect din inventar este selectat. Lucrurile aflate în inventar pot fi şi combinate sau cercetate mai în amănunţime pentru a extrage ceva din ele, însă complexitatea jocului rămâne mereu foarte scăzută, mai ales pentru că toate obiectele necesare sunt


un extraterestru n-ar fi ghicit,
drăgostită de Largo

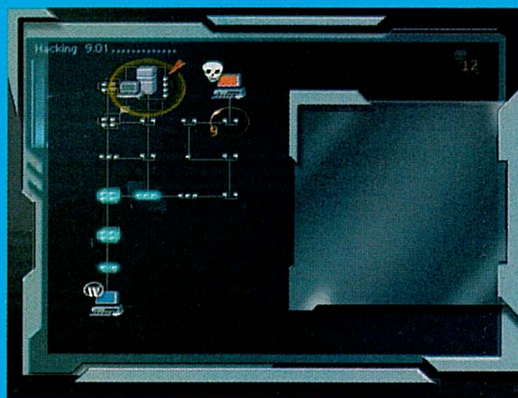


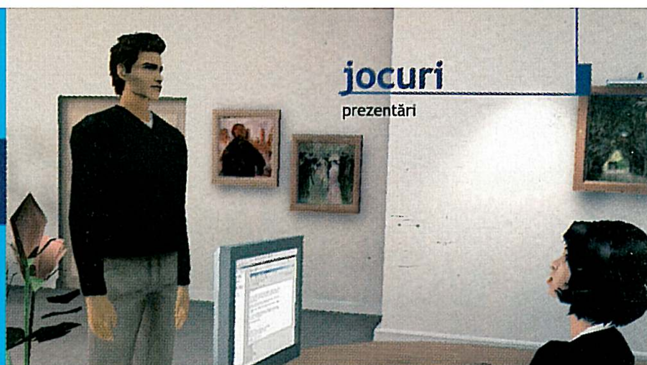
⊡ ZOOM
ELEMENTUL DE DIFICULTATE ÎN GĂSIREA UNUI OBIECT ESTE DAT DE POZIȚIONAREA CAMEREI, NU DE FAPTUL CĂ ACESTA ESTE ASCUNS



INGREDIENTUL MINUNE: MINI-JOCURI

Unele acțiuni necesită rezolvarea unui mini-joc pentru a fi duse la bun sfârșit. Toate aceste jocuri se desfășoară pe ture, de exemplu în timpul unei lupte trebuie ales pentru fiecare personaj ce lovitură sa folosească și ce adversar să atace, după care urmărim rezultatul care este influențat de unii factori aleatori. Cel mai interesant este mini-simulatorul de hacking, un joc de logică ceva mai dificil decât celelalte.





⊡ În banda desenată secretara lui Largo era o bătrânică simpatică, dar în joc "eroarea" este îndreptată


⊡ Chiar și în scenele de acțiune tensiunea lipsește complet

THREAT

AVENTURA
"Este prea mult film și prea puțin interactiv, de multe ori acțiunile pe care trebuie să le întreprindă jucătorul fiind simple formalități"

întotdeauna foarte aproape și niciodată nu sunt foarte multe. Dacă în general jocurile de aventură păcătuiesc prin gradul mare de dificultate, acesta este exact invers, anume mult prea ușor în cea mai mare parte a timpului.

În general suferința cea mare este lipsa oricărui efort de a profita de posibilitățile oferite de un PC, de unde controlul defectuos, interfața foarte simplificată și grafica inferioară standardelor actuale. N-aș putea spune despre actorii care au oferit vocile că sunt grozavi, dar în orice caz eforturile lor sunt reduse la zero de fețele imobile și inexpresive ale personajelor, în contrast evident cu starea de spirit ce transpare din replicile lor. Dacă acum trei ani nu aș fi fost deranjat să aud un personaj de joc vorbind fără ca buzele să i se miște, acum așa ceva pur și simplu nu mi se pare rezonabil.

UN ACTOR GRĂBIT

Deși câteva jocuri catalogate ca filme interactive ne-au impresionat în ultima vreme, Largo Winch este prea mult film și prea puțin interactiv, de multe ori acțiunile pe care trebuie să le întreprindă jucătorul fiind simple formalități necesare pentru a duce povestea mai departe. Sigur povestea te prinde fără să vrei la fel cum fac și serialele de televiziune, iar fantasma de a fi cel mai dorit bărbat pe o planetă locuită de atâtea femei atrăgătoare și disponibile i-ar putea atrage pe destui, dar în timp senzația că ești un simplu actor care urmează indicații precise devine de-a dreptul apăsătoare. În unele conversații există și opțiuni greșite, dar nici o problemă, dacă greșim nu trebuie decât să reluăm discuția, celălalt va uita ce am spus data trecută și va accepta noua variantă.

Problema principală a jocului este că a fost orientat prea clar spre fanii filmului și ai benzilor desenate pornind de la presupunerea că aceștia nu sunt foarte experimentați în domeniul jocurilor, așa că oferă prea puțin celor care nu fac parte din această categorie. Ceea ce nu cred că a fost o idee bună, pentru că un serial quasi-necunoscut nu poate propulsa un joc la fel cum o fac filmele ca Harry Potter.

Bogdan Bridinel

CARIERA LUI LARGO WINCH

Pentru un personaj atât de obscur și (să fim sinceri) neinteresant, Largo Winch se bucură de o carieră surprinzător de vastă. Inițial personaj în romanele belgianului Jean van Hamme, el a trecut apoi într-o bandă desenată a francezului Philippe Franq pentru a ajunge mai târziu subiectul unui serial de televiziune și în final al unui joc portat pe toate platformele posibile. Pentru a nu intersecta acțiunea filmului și a deveni astfel și mai previzibil, jocul nu se axează la fel ca și acesta pe investigarea morții lui Nerio Winch. Un lucru ciudat este că Largo slăbește și întinerește la fiecare ediție, bărbatul matur și solid din banda desenată ajungând un puștan subțirel în joc.



EVALUAREGENERALA

- povestea este bine construită și destul de captivantă
- o diversitate mare de locații și puzzle-uri
- interfața este prost concepută
- gradul de dificultate mult prea scăzut

JOCURIALTERNATIVE

- Largo Winch: Empire Under Threat
- Harry Potter and the Sorcerer's Stone
- Escape From Monkey Island

VERDICTXTREMPC

Pentru cei care doresc un joc de aventură mai puțin dificil **7**

Dirk the Daring, un "muşchetar" avant-la-lettre, se întoarce după 20 de ani, ca în romanul lui Alexandre Dumas, pentru a o salva din nou pe prinţesa Daphne din ghearele magicianului Mordoc.


În momentul în care aveţi de înfruntat mai mult de un inamic, situaţia devine albastră. Sau chiar multicoloră


Unul dintre mini-boşii de nivel - Thorn Lord


Run, Foster, Run. Din păcate fuga nu prea este o soluţie în acest joc

PREŢ: N/A • PRODUCĂTOR: DRAGONSTONE SOFTWARE • PUBLISHER: UBISOFT • DISTRIBUITOR: UBISOFT WEB: HTTP://WWW.DRAGONSLAIR3D.COM

DRAGON'S LAIR 3D

Aventuri în sălaşul dragonului. De data aceasta în 3D

INTERACTIUNE
- peste 250 de camere de explorat
- două arme cu 7 atacuri diferite în total
- cinci "esenţe" ce modifică acţiunea

SISTEMNECESAR
- **Procesor:** Pentium III 500MHz
- **Memorie:** 64 MB
- **Video:** 16MB

JOCMULTIPLAYER
- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

ACUM APROAPE DOUĂZECI DE ANI, ÎN IUNIE 1983, Dragon's Lair a devenit unul dintre cele mai jucate titluri de pe consolele de jocuri ale vremii, acumulând monedele pasionaţilor mai ceva ca un dragon avar. Mania s-a răspândit fulgerător în Statele Unite, pentru ca apoi să depăşească graniţele Americii şi să creeze prozeliţi în întreaga lume. Până în prezent, jocul a fost jucat de peste 320 de milioane de ori doar în varianta coin-op şi este atât de cunoscut încât a fost considerat demn de a fi expus în prestigiosul muzeu Smithsonian. Doar două alte titluri mai beneficiază de această onoare: Pacman şi Pong.

Recapitularea istorică fiind încheiată, daţi-mi voie să vă pun o întrebare: la câţi dintre voi le este familiar numele de Dragon's Lair, dincolo de referinţele din cultura generală, ramura jocuri? Pentru că nu ştiu alţii cum sunt, dar copilăria mea a scăpat nemarcată de experienţa Dragon's Lair. Maşinăriile cu monede de la mare mi-au oferit doar clone de Arkanoid, Asteroids şi Invaders, precum şi fight-em-up-uri gen Double Dragon sau Street Fighter. Mai târziu, pe Spectrum, mi-au mâncat zilele şi nopţile Elite, Laser Squadron, Nether Earth şi Lords of Chaos. PC-ul mi-a adus Prince of Persia, Dune şi Warcraft.

Astfel se face că am abordat remake-ul 3d, după cum probabil majoritatea dintre voi o vor face, fără nostalgia umedă şi sentimentalismul bleg al americanilor care îl tratează ca pe o piesă de patrimoniu. Şi am ajuns la concluzii puţin diferite de ale lor.

FILE DE POVESTE

Povestea este un exerciţiu în simplitate: Dirk the Daring, un cavaler cam tântălău din fire este martor la răpirea prinţesei Daphne de către magicianul Mordoc şi se

RUDELE NON-INTERACTIVE ALE DRAGON LAIR

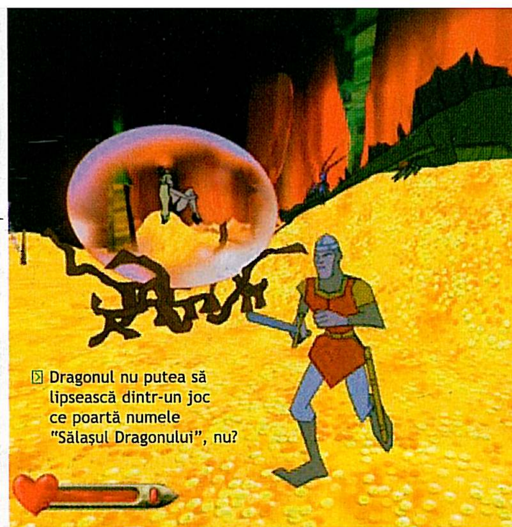
Studioul lui Don Bluth a conceput numeroase filme de desene animate, Dragon's Lair fiind o excepţie prin aspectul său interactiv. Merită amintite din acest punct de vedere Banjo the Woodpile Cat, The Secret of NIMH, Degeţica (Thumbelina), şi cel mai recent, excelentul Titan AE. Jocul arcade Dragon's Lair nu a fost o extensie mercantilă a unei serii de episoade animate pentru TV. Situaţia a fost mai curând pe dos. Tricourile imprimate şi figurinele de plastic au urmat inevitabil. Succesul neaşteptat al titlului poate fi pus pe seama unei coincidenţe fericite: Dragon's Lair a fost jocul potrivit la momentul potrivit. Ca şi CounterStrike, într-un fel.



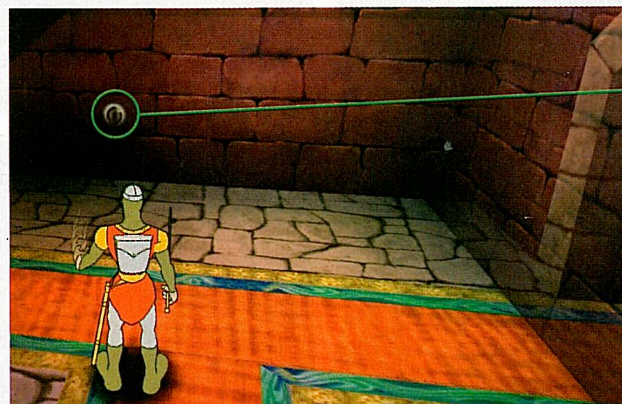
INGREDIENTUL MINUNE: DESENE ANIMATE

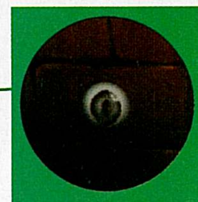
Dragon's Lair3D se remarcă cu adevărat prin fidelitatea cu care respectă stilul grafic al originalului. Iar din moment ce originalul era un desen animat interactiv, avem de-a face cu o tehnică de randare cartoon (cel shading), ce conferă titlului un aspect original, rar întâlnit în lumea jocurilor PC. În viitorul apropiat vor mai apărea două jocuri ce folosesc această tehnică, iar ambele vor fi create şi publicate de UbiSoft. Este vorba de XIII şi Project Bad, Good&Evil. Să fie doar o coincidenţă sau să fie legat de vârsta predilectă a publicului ţintă al UbiSoft?





Dragonul nu putea să lipsească dintr-un joc ce poartă numele "Sălaşul Dragonului", nu?





ZOOM
"DRAGON'S EYE", UNA DINTRE CELE CINCI ESENŢE PE CARE LE POATE DESCOPERI DIRK PE PARCURSUL JOCULUI VĂ PERMITE SĂ VEDEŢI PRIN PEREŢI.

ARCADE / ACTION ADVENTURE
"Mai mult arcade decât action-adventure, dar cu numeroase puzzle-uri ingenioase"

hotărăşte să o salveze. Acţiunile sale caritabile sunt îngreunate de numeroase capcane răspândite prin castelul lui Mordoc şi de multitudinea de inamici care îi pun beţe în roate. Iar cel mai inamic dintre inamici este nimeni altul decât dragonul Singe, care dă şi titlul jocului. Nu vă aşteptaţi la noutăţi în privinţa scenariului, pentru că Dragon's Lair 3D este totuşi un remake, nu o continuare. Există fireşte camere noi şi inamici noi, însă după cum am menţionat, sunt puţini cei care vor face diferenţa.

Principala deosebire dintre vechiul Dragon Lair şi cel nou este mediul 3D. Titlul din 1983 s-a remarcat şi pentru că beneficia de o tehnologie grafică mult peste standardele vremii, pentru că altfel gameplay-ul, deşi antrenant, era cam simplist. Din punct de vedere grafic, Dragon's Lair 3d nu este nici pe departe la fel de revoluţionar ca predecesorul său. Nu pot nega că animaţiile sunt excelente, că modelele au stil şi personalitate, că efectele speciale sunt fascinante pe alocuri, că decorurile sunt viu colorate şi se îndepărtează de banalitatea temniţelor maro-gri din majoritatea jocurilor AD&D. Dar nimic nu este nou pe frontul de vest, dacă nu luăm în calcul folosirea tehnicii cel shading. Eforturile de a recreea grafica originalului sunt lăudabile teoretic, dar practic câţi din cei care l-au jucat în copilărie se mai joacă jocuri pe calculator şi ce efect are grafica "retro" asupra celor care nu sunt familiari cu Dragon's Lair-ul 2D? Negativ, după uimirea de la început.

Mediul 3D înseamnă totodată renunţarea la acţiunile prescriptate din versiunea veche şi implementarea unei game bogate de mişcări disponibile pentru eroul nostru: el sare, se rostogoleşte, merge pe vine, se balansează de pe o frânghie pe alta şi se caţără pe ziduri. Există două tipuri de cameră, dar camera de consolă vă va face să vă blestemaţi zilele. Cea stil PC third-person este mult mai eficientă şi vă va crea mult mai puţine probleme.

Partea de acţiune este chiar banală, dar se potriveşte destul de bine ca interludiu între puzzle-uri. Puzzle-urile sunt cele care fac deliciul acestui joc şi vă asigur că merită să îl jucaţi pentru unele dintre ele. Foarte variate, ele vă vor pune la încercare atât mintea, cât şi agilitatea. De cele mai multe ori însă dacă nu le rezolvaţi, moartea este instantanee. Ce bine că au introdus funcţia de Quick Save, vă veţi spune după ce veţi muri de douăzeci de ori în mai puţin de 10 minute. Cele mai multe dintre enigme se bazează pe conceptul de trial-and-error, cum îl numesc plastic americanii: încerci, greşeşti, mori, încerci, greşeşti, mori, până ce în cele din urmă, după ce ai eliminat imposibilul, îţi rămâne soluţia corectă. Nu de puţine ori Dragon's Lair mi-a adus aminte de jocul din cartea "Jocul lui Ender" de Orson Scott Card, cel în care trebuia să învingi uriaşul, dar te trezeai ucis în nenumărate feluri, care de care mai "interesant". În Dragon's Lair, chiar şi moartea este interesantă.

Dar nu pentru prea mult timp. Nu cred acest titlu se mai potriveşte cu mentalitatea jucătorilor din ziua de azi. Nu mai avem răbdare să repetăm aceeaşi secvenţă de 100 de ori. Dragon's Lair poate fi terminat în mai puţin de cinci ore cu coduri. Un calcul sumar ne duce la o perioadă extinsă artificial de maxim 20 de ore. Şi asta pentru că de multe ori nu veţi şti ce să faceţi sau vă veţi smulge părul din cap în faţa unui puzzle extrem de iritant. Sunt şi dintr-astea. Dar la ce putem să ne aşteptăm de la un joc al cărui predecesor putea fi terminat în 23 de minute?

Dacă apreciaţi o provocare, sunteţi invitaţi să încercaţi Dragon's Lair. Mai mult arcade decât action-adventure, dar cu numeroase puzzle-uri ingenioase, vă va ţine ocupaţi până ce va apărea ceva mai interesant.

Adrian Dorobăţ

EVALUARE GENERALA

- + grafica stil desen animat care respectă spiritul originalului
- + sunete şi animaţii excelente
- − dificultate extrem de ridicată în unele zone
- − durată de joc foarte scurtă

JOCURI ALTERNATIVE

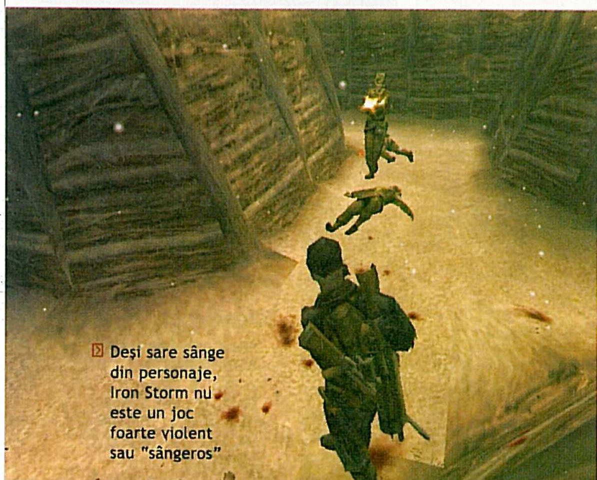
Dragon's Lair 3D
Tomb Raider
Pandemonium

VERDICT XTREMPC

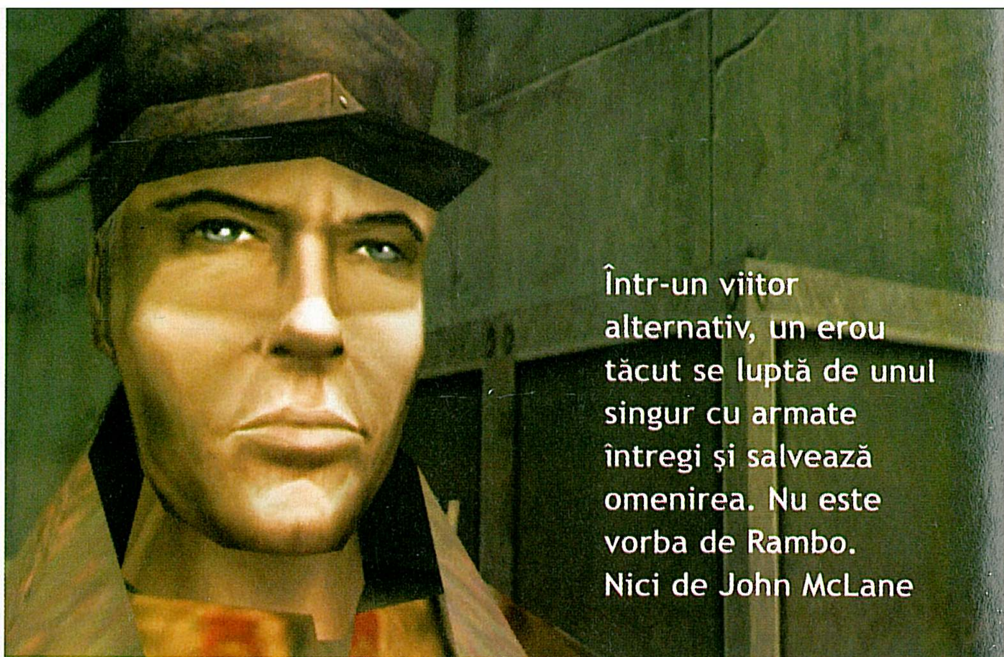
Un arcade obişnuit ce profită de renumele originalului **7**



În agitația luptei s-ar putea să vă confundați coechipierii cu inamicii. Nu că ar fi vreo problemă



Deși sare sânge din personaje, Iron Storm nu este un joc foarte violent sau "sângeros"



Într-un viitor alternativ, un erou tăcut se luptă de unul singur cu armate întregi și salvează omenirea. Nu este vorba de Rambo. Nici de John McLane



PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: 4X STUDIOS • PUBLISHER: DREAMCATCHER • DISTRIBUITOR: N/A

IRON STORM

Povestea unui război aparent fără sfârșit

INTERACTIUNE

- câini explozivi
- 6 zone de joc, fiecare cu mai multe niveluri, variind de la liniile de front aliate și ruso-mongole la trenuri blindate și complexe științifice, pentru ca în final să ajungeți într-un Berlin sub asediu

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 500MHz
- **Memorie:** 64MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 16
- **LAN:** 16
- **MODEM:** 56k

LOCOTENENTUL JAMES ANDERSON ESTE UN SOLDAT american. Un pic sniper, un pic spion, un pic de om bun la toate, exact ce ai nevoie pe timp de război. Mai ales când războiul durează de 50 de ani și nu dă semne că s-ar termina prea curând. Plasat într-un viitor alternativ în care primul război mondial încă mai durează și în 1964, Iron Storm este un joc cu o atmosferă aparte, care, în condiții ideale, ar fi putut detrona Medal of Honor, care, nu-i așa, pleacă totuși de la o "banală" realitate.

Din păcate condițiile pentru ca jocul să fie un succes nu sunt întrunite. Încă de la început, o secvență introductivă ne face cunoștință cu personajele principale, create pe baza unui buget auster de poligoane, astfel încât arată cam "necioplite". Locotenentul James Anderson nu se obosește să vorbească, încadrându-se perfect în categoria "tace și face". În cazul de față făcutul se rezumă la încurcarea planurilor alianței ruso-germano-mongole, condusă de maleficul baron Nicolai Alexandrovici Ugenberg. Bineînțeles, e vorba de o armă secretă, a cărei producție trebuie stopată. Fiți atenți la informații, pentru că este destul de greu să vă dați seama ce aveți de făcut în joc.

Pentru a complica lucrurile, misiunile de început se petrec prin tranșee și tunele care seamănă toate între ele și veți descoperi că există germani și în tabăra voastră. După cum am aflat și eu tardiv, după ce am omorât vreo duzină. Oricum soldații AI, fie ei prieteni sau inamici, reușesc și ei destul de bine să își omoare uneori coechipierii, sau să se omoare singuri cu grenade. Să luăm drept exemplu cazul primului "boss" de nivel, unul dintre cei trei frați mutanți din Siberia, care a reușit



ACTORII PRINCIPALI

LOCOTENENTUL JAMES ANDERSON
Născut în 1924, Anderson este un orfan care s-a înrolat voluntar la 19 ani. Armata a devenit familia lui și a progresat rapid până la rangul de locotenent major. A reușit să supraviețuiască prin noroc și îndemânare și a ajuns o figură legendară în tranșee, dar acum a ajuns în pragul unei căderi nervoase, sătul de mizerie și război. Ca sute de mii de alți soldați de altfel. Nu deschide gura mai mult de trei ori în tot jocul.

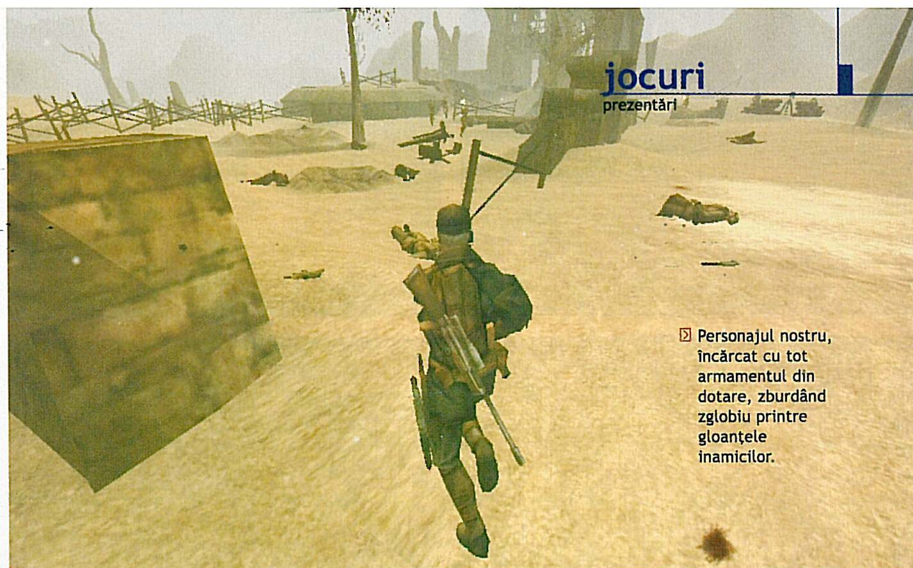
BARONUL UNGERN STERNBERG
Numit pe scurt Ugenberg, nobilul rus s-a născut în Estonia la sfârșitul secolului 19. Folosindu-se de războiul civil dintre rușii "albi" și bolșevici, a reușit să ia puterea și să pună bazele Imperiului Mongol. Este un budist, mistic și inflexibil, îngrețoșat de speculațiile capitaliste și sistemele politice europene. Este atașat de trupele sale, dar este și capabil de acte de cruzime. Îl veți omorî fără prea multe remușcări.

CÉCILE NEWCASTEL
O femeie cu o carieră exemplară în armată, care la 32 de ani este căpitan în prestigiosul Royal Highland Regiment și comandant al locotenentului Anderson. Respectată de cei pe care îi comandă și cu un dosar impecabil, este deranjată de faptul că în anumite cercuri se sugerează continuarea războiului, pentru că mulți afaceriști câștigă sume imense de bani pe seama lui. Este vag amorezată de James și îi va șopti tot jocul povești și indicații la ureche. Prin căști, desigur.

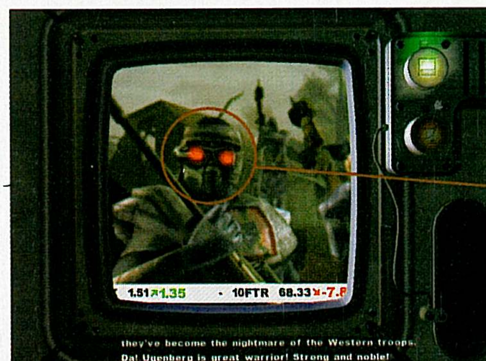
INGREDIENTUL MINUNE: VIITORUL LUMINOS



În viziunea Iron Storm, primul război mondial a început normal cu asasinarea arhiducelui Franz Ferdinand, dar a uitat să se mai oprească şi continuă fără probleme chiar şi în martie 1964. Armatele occidentale şi americane luptă împotriva unui Genghis Han modern, baronul Ugenberg, care a adunat sub steagul lui ruşi, mongoli şi nemţi. Acesta este evident un megalomaniac ce a înnecat în sânge revoluţia bolşevică şi a urcat la putere peste cadavre. Acum Imperiul Ruso-mongol se întinde de la Atlantic la Vladivostok. Pentru a finanţa războiul, Occidentul a început să îşi coteze armatele la Bursă, mulţi afacerişti fără scrupule îmbogăţindu-se pe baza sângelui vărsat pe front. Principala linie a frontului divide Germania, nemţii luptând jumătate pentru Vest, jumătate pentru Ruso-mongoli.



Personajul nostru, încărcat cu tot armamentul din dotare, zburdând zglobiu printre gloanţele inamicilor.





ZOOM

DEŞI NU SUNTEM ÎN STAR WARS, DARTH VADER FACE O APARIŢIE ÎN ROL SECUNDAR. DOAR O GLUMĂ: DACĂ NU O ÎNŢELEGEŢI VA TREBUI SĂ FOLOSIM FORŢA.

WEB: WWW.STORMGAME.COM

ACTIUNE/FPS

"Se transformă încet-încet într-un soi de Half-Life banalizat, cu iz de primul război mondial"

performanţa de a se arunca singur în aer fără ca eu să îi fac nimic.

Lucrurile degenerează în penibil, cu James înfruntând solitar sute şi mii de soldaţi şi ieşind inevitabil învingător. Stai şi te întrebi de ce nu l-au asmuţit pe inamici încă de-acum 50 de ani, că termina războiul de unul singur, eventual şi cu o mână legată la spate. Acestea fiind spuse, să nu credeţi că este simplu să progresaţi în joc: este simplu doar la nivel de concept. Practic, este extrem de iritant: sniperi, cuiburi de mitralieră, mitraliere automate, mine, câini explozivi, bombardiere şi tunuri vă vor sta în cale şi se vor opune din răsputeri dorinţei voastre de a continua jocul. Trăiască opţiunea de Quick Save.

Pentru a mai condimenta atmosfera, producătorii au inserat discuţii aşa-zis amuzante între inamici - mult mai slabe decât cele din No One Lives Forever 2 - şi emisiuni cu tentă satirică la "televizoarele" ruso-germane răspândite prin niveluri. Acestea din urmă sunt ceva mai amuzante şi uneori chiar informative, conturând povestea, de exemplu materialul despre creşterea cotei bursiere pentru bunkerele ruseşti. Un lucru bun este că germanii vorbesc germana şi ruşii vorbesc rusa, cu subtitlurile de rigoare pe ecran, nu ca în filmele de prost gust în care nemţii vorbesc engleza cu accent teuton. Din nefericire, emisiunile de la televizoare sunt totuşi în engleză.

Atmosfera este poate cel mai interesant aspect al jocului. Nivelurile sunt create migălos, mai ales la nivel de texturi şi reflectă realist uzura fizică adusă clădirilor şi mediului de către războiul prelungit. Game de gri şi de maro, rugină, ruină, crăpături, zgârieturi, toate acestea dau tonul unei lumi obosite, îngenuncheate de efortul combativ. Armele sunt şi ele uzate fizic, cu un design între vechi şi nou, iar oamenii par şi ei uzaţi moral, dacă nu altfel. Reuşita echipei producătoare în a mă introduce sufleteşte în lumea jocului m-a lăsat însă cu un gust amar. Nu ştiu câţi dintre voi ar fi apreciat un joc deprimant, cu o acţiune banală în prag de sărbători. Oricum, motorul Phoenix al celor de la 4x este şi el la fel de uzat moral ca şi mediul din joc: nu cere foarte mult de la calculator, dar nici nu oferă cine ştie ce din punct de vedere vizual.

Am folosit mai sus termenul de "banal" pentru a sublinia că jucând Iron Storm am avut de numeroase ori senzaţii de deja-vu, fie pentru că aveam impresia că am mai făcut exact acelaşi lucru într-un joc, fie pentru că ştiam exact ce o să se întâmple în următoarele secunde, presimţire care mi se îndeplinea invariabil.

Prezenţa unei opţiuni de schimbare între punctul de vedere third person şi punctul de vedere first person este inutilă, dar permite o abordare mai confortabilă pentru fanii ambelor genuri. Puteţi să vă urcaţi şi în vehicule, dar nu veţi avea ocazia decât o singură dată, cu un tanc, şi puteţi să controlaţi cuiburile de mitralieră, dar nu este mai deloc distractiv.

Concluzia este că în final, Iron Storm poate fi asemuit cu o clătită ce pare excelentă în tigaie până ce bucătarul se decide să o întoarcă pe partea cealaltă cu o mişcare "expertă" din încheietură şi eşuează, transformând-o într-un ghemotoc amorf de aluat pe care nu îl mănânci decât dacă eşti cu adevărat disperat. Cred că până şi Kitty Hawk era mai atractiv decât softul celor de la 4x Studios.

Adrian Dorobăţ

EVALUARE GENERALA

- + premisele interesante
- + aspectul grafic al nivelurilor
- − bug-uri de sunet
- − personajele colţuroase cu animaţii sacadate

JOCURI ALTERNATIVE

- Iron Storm
- Kitty Hawk
- Medal of Honor: Allied Assault

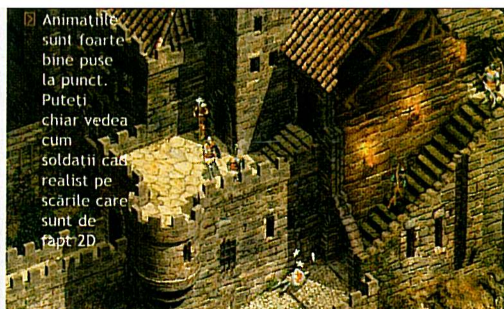


VERDICT XTREMPC

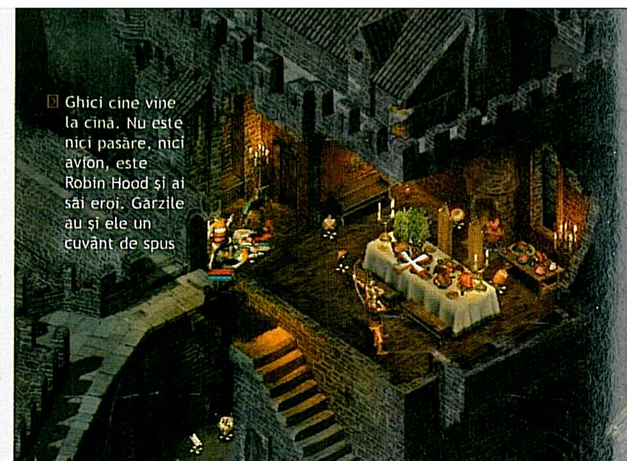
Un joc banal construit pe o premisă interesantă — 6



Cine trece-n valea seacă...



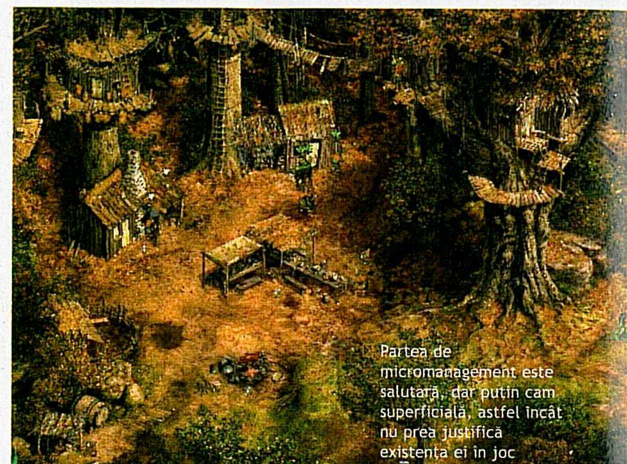
Animațiile sunt foarte bine puse la punct. Puteți chiar vedea cum soldații cad realist pe scările care sunt de fapt 2D



Ghici cine vine la cină. Nu este nici pasăre, nici avion, este Robin Hood și ai săi eroi. Gărzile au și ele un cuvânt de spus



Un amestec de acțiune tactică cu rudimente de micromanagement, totul îmbrăcat în straie de Evul Mediu



Partea de micromanagement este salutară, dar puțin cam superficială, astfel încât nu prea justifică existența ei în joc

PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: SPELLBOUND STUDIOS • PUBLISHER: STRATEGY FIRST • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.ROBINHOOD-GAME.COM RTS/RTT

ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD

Aceeași Mărie cu altă pălărie. Medievală.

INTERACTIUNE

- Atacați castelele din Nottingham, York, Leicester, Derby și Lincoln, precum și convoaie înarmate în pădurea Sherwood.
- Jucați alături de eroi cunoscuți din legendă, ca Little John, Părintele Tuck, Lady Marian, Will Scarlet, Stutley și mulți alții

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium II 300MHz
- **Memorie:** 64MB
- **Video:** 16MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

ROBIN HOOD A FOST UNUL DINTRE EROII copilăriei mele, alături de Winnetoo al lui Karl May. Nu mă aștept ca într-o lume în care cititul este o activitate pe cale de dispariție (face rău la ochi, nu?) nobilul cavaler rătăcitor să fie la fel de cunoscut. Poate din filme gen "Robin Hood: Bărbații în Izmene". Oricum, probabil că celor mai mulți dintre voi Kevin Costner le este mai familiar în rol decât Errol Flynn. Eh, tinerețea...

Așa se face că filmulețul introductiv, bine realizat, mi-a trezit oarecare nostalgii, în ciuda unui iz hollywoodian de prost gust. Începutul jocului m-a uimit și el printr-o grafică excelentă, ce se păstra constantă de la interfață până la decorurile extrem de detaliate și viu colorate. Pot spune cu mâna pe inimă că pe alocuri grafica o depășește chiar și pe cea din Commandos. Robin Hood LoS este totodată o bună demonstrație pentru faptul că grafica 2D poate cere la fel de multe resurse ca și cea 3D atunci când este foarte complexă. Plăcile grafice au pus tot mai mult accent pe 3D, motiv pentru care probabil și RTS-urile s-au orientat în cele din urmă către a treia dimensiune. Așa că să nu îi credeți pe producători când afirmă că jocul lor 2D merge pe un Pentium II la 233MHz. Un procesor de cel puțin 800MHz este mai mult decât necesar dacă nu vreți ca totul să miște slow-motion din cauza dimensiunilor foarte mari ale hărților.

În privința acțiunii, Spellbound Studios s-au specializat în clone de Commandos, iar unii dintre voi s-ar putea să își aducă aminte de Desperados, care nu era altceva decât Commandos în Vestul Sălbatic. Robin Hood Legend of Sherwood este o clonă de Desperados, ceea ce devine deja obositor. E adevărat că din cauza lipsei de arme de foc și din cauza limitelor impuse de legendă câteva artificii tehnice "inovatoare" sunt implementate pentru a scoate titlul în evidență. Menționez aici controlul scenelor de luptă prin desenare de bucle și noduri pe ecran (o idee drăguță, dar inutilă, pentru că nu prea contează ce desenați și oricum inamicii mor repede), precum și perioada de micro-management din pădure, unde puneți oamenii să producă săgeți, leacuri și să adune ciuperci și alte fructe de pădure. Altfel, separarea muncii este în vogă: unele dintre personaje știu să lege oameni, altele pot să îi care în spate, alții știu să descuie uși etc. O iluzie de campanie dinamică este menținută prin misiuni opționale pe baza cărora adunați bani pentru cele obligatorii. Nu mă faceți să îmi aduc aminte că Robin Hood îi tot jefuiește pe bogați dar uită să mai dea înapoi la săraci. Măcar în rest legenda este respectată.

AI-ul este decent la inamici și inexistent la personajele aliate, care nu fac nimic dacă nu le spuneți, în afară de a muri glorios. Jocul se termină prea repede pe orice nivel în afară de hard și nu are nici cea mai mică urmă de rejucabilitate. Concluzia: prea mult zgomot pentru nimic.

Adrian Dorobăț

EVALUAREGENERALA

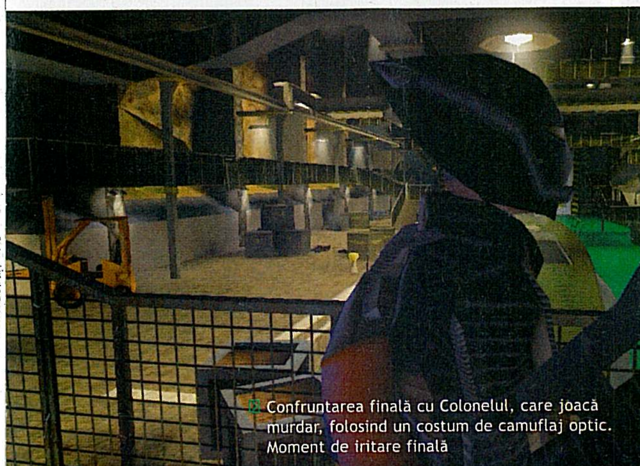
- \+ grafică extrem de detaliată
- \+ respectă legenda
- − o dată terminat, nu mai are nici o valoare
- − nu are multiplayer

VERDICTXTREMPC

Noutățile nu compensează pentru un gameplay destul de banal **7**


Scufița Roșie își caută ceva de îmbrăcat. În rolul Scufiței Roșii, Kitty Hawk, poreclită și Scufița Blondă


O discuție ca de la nebun la femeie dezbrăcată. Moment poetic de maxim dramatism în intriga jocului


Confruntarea finală cu Colonelul, care joacă murdar, folosind un costum de camuflaj optic. Moment de iritare finală


Kitty dă probe de microfon, transmițând un disperat mesaj SOS în eter. Eterul nu reacționează


Unele dintre nivelurile de interior arată chiar rezonabil. Din păcate marea majoritate sunt destul de banale

PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: SIMILIS • PUBLISHER: JOWOOD • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.K-HAWK.COM

ACTION/ADVENTURE

KITTY HAWK: SURVIVAL INSTINCT

Încă o eroină adăugată în panoplia de personaje feminine din jocuri

INTERACTIUNE
- 10 capitole
- o insulă de explorat și numeroși inamici de ucis
- 3 tipuri de puști mitralieră, trei tipuri de pistoale, aruncător de rachete și grenade

SISTEMNECESAR
- **Procesor:** Pentium III 500MHz
- **Memorie:** 64MB
- **Video:** DirectX 16MB
- **HDD:** 500Mb

JOCMULTIPLAYER
- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0



ÎN VIZIUNEA PRODUCĂTORILOR, KITTY Hawk ar fi trebuit să se alăture lui Lara Croft, Jill Valentine, Julie Strain, Cate Archer și altor femei digitale care au înfierbântat imaginația jucătorilor. Din păcate, în ciuda tuturor eforturilor lor, și credeți-mă că s-au străduit, acest lucru nu a fost posibil fiindcă premisele de la care au plecat erau greșite: Kitty Hawk este urâtă. Cert este că nu v-a reuși să vă trezească interesul, chiar dacă la un moment dat imaginația producătorilor va intra pe domeniul viselor erotice și o vor lăsa pe Kitty să zburde prin baza inamică într-un sumar costum de baie. Dar să nu anticipăm.

Kitty Hawk este pilot de elicopter, însărcinată să îl parașuteze pe locotenentul Jeffries pe o insuliță pierdută în Oceanul Pacific, unde acesta trebuie să elimine în forță o amenințare misterioasă. Locotenentul Jeffries este un soldat de elită, înarmat până în dinți și gata să se lupte cu o întreagă armată. Păcat că este eliminat chiar din filmul introductiv, de o rachetă trimisă de bateria antiaeriană de pe insulă. Kitty supraviețuiește însă, și va trebui să facă față inamicilor pe cont propriu, pentru că nimeni nu va veni să o salveze atâta timp cât bateria antiaeriană este în funcțiune. În decursul aventurilor ei va descoperi planurile malefice ale Colonelului, un ofițer nu tocmai în toate mințile, care vrea să creeze prin inginerie genetică și manipulare biochimică un super-soldat. De aici și până la confruntarea finală dintre Kitty și colonel, drumul este presărat cu clișee iritante. Iar finalul este atât de previzibil de la un moment dat, că nici nu are rost să vi-l divulg. E clar că se pregătește o continuare.

Jocul se vrea realist, astfel că eroina nu poate căra la un moment dat decât o singură pușcă mitralieră și un pistol, plus trei grenade. Gloanțe însă veți găsi destul de rar, ca și truse medicinale și va deveni destul de repede evident că este mai eficient să vă furișați decât să trageți în stânga și în dreapta. Furișarea este simplificată de simbolizarea câmpului vizual al inamicilor și camerelor de luat vederi printr-un con verzui care baleiază în direcția în care privesc la un moment dat. În plus însă, inamicii mai și aud, astfel că nu este bine să alergați pe lângă ei. Ca mecanică, ideea este bună și a mai fost folosită. Însă faptul că un inamic nu mă vede când stau la cinci metri în fața lui, pe un deal golaș, pentru că sunt în afara "conului verde" face ca jocul să dea deja în penibil.

De fapt, problema acestui titlu sunt inconsecvențele: grafica este în general prea întunecată și ternă, dar majoritatea interioarelor și unele părți de exterior sunt chiar remarcabile, animațiile sunt sacadate și prea puțin variate, deși producătorii le laudă din răsputeri. Muzica este și ea ternă, însă măcar își joacă rolul rezonabil iar enigmele alternează între prea simple și prea complicate.

Adrian Dorobăț

EVALUAREGENERALA
- \+ acțiune interesantă
- − poveste plină de clișee
- − eroină urâtă
- − grafică și animații de proastă calitate

VERDICTXTREMPC
În condiții ideale ar fi putut fi un succes **7**

Un add-on foarte tipic, fără prea multe surprize, ceea ce nu este neapărat un lucru rău





Mournhold este o adevărată capitală numită cu mândrie de către locuitori "orașul luminii și al magiei"



Mercenarul poate ajuta mult un vrăjitor împiedicând inamicii să se apropie de el

PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: BETHESDA SOFTWORKS • PUBLISHER: UBISOFT • DISTRIBUITOR: UBISOFT • WEB: WWW.ELDERSCROLLS.COM RPG

ELDER SCROLLS III: TRIBUNAL

Continuarea unuia dintre jocurile anului

INTERACTIUNE

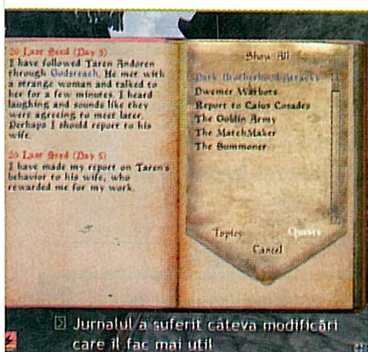
- adaugă între 20 și 40 de ore de joc
- noi tipuri de inamici, arme și armuri

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 500MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0



Jurnalul a suferit câteva modificări care îl fac mai util

MORROWIND ESTE UNUL DINTRE CELE mai reușite jocuri ale anului 2002 așa că lansarea unui add-on nu a fost o surpriză pentru nimeni. Instalarea acestuia nu are efecte vizibile imediat pentru că a fost conceput astfel încât să se integreze în mod natural în cadrul jocului, indiferent în ce stadiu a ajuns jucătorul. Surpriza apare abia la prima încercare de a lăsa personajul să se odihnească, moment în care somnul său va fi tulburat de o tentativă de asasinat orchestrată de misterioasa asociație cunoscută sub numele de Dark Brootherhood. Din fericire atât nivelul asasinilor cât și frecvența atacurilor se scalează la nivelul jucătorului astfel încât Tribunal nu face imposibilă viața celor care se află abia la început, dar nu se poate spune nici că are prea multe să le ofere. Pentru a rezolva misterul frăției întunecate și a ne bucura de un somn liniștit trebuie să ne teleportăm în Mournhold, capitala Morrowindului, loc total nerecomandat celor slabi și cu planuri de viitor. Deși disponibilă în orice moment, această parte a fost concepută în mod clar pentru cei care au terminat jocul inițial, ba chiar le va pune destule probleme și acestora.

Modificări substanțiale nu a avut loc, locuitorii sunt încă bătuți în cuie în locuri prestabilite, un cadavru poate zace în mijlocul orașului oricât fără să-i pese nimănui, grafica este la fel de frumoasă iar cerințele de sistem sunt la fel de monstruoase. Cele câteva mici îmbunătățiri, disponibile în mare parte și în cel mai recent patch, cum ar fi apariția unei bare care arată sănătatea inamicilor sau posibilitatea de a pune adnotări personale pe hartă, sunt insuficiente pentru a justifica cumpărarea continuării înainte de a termina originalul sau pentru a schimba părerea cuiva care nu a apreciat prima parte. Notabilă ar fi îmbunătățirea jurnalului care acum diferențiază misiunile rezolvate de cele încă nerezolvate și oferă mai multe posibilități de căutare, dar rămâne încă destul de greu de folosit. O nouă posibilitate destul de interesantă este aceea de a căpăta un companion, fie angajând un mercenar fie cumpărând un animal dresat. Din păcate însoțitorii creează destul de multe probleme, decorul bogat al jocului fiind sursă nesecată de obstacole a căror ocolire cere un efort mental și fizic substanțial din partea lor.

În general Tribunal face exact ceea ce era de așteptat și de dorit, anume prelungește viața unui joc excelent și mai dezvăluie câteva porțiuni dintr-un univers a cărui dimensiune era deja impresionantă. Din păcate însă nu face nimic mai mult, așa că nu este atrăgător decât pentru cei cu adevărat pasionați de Morowind.

Bogdan Bridinel

JOCURIALTERNATIVE

- Elder Scrolls III: Tribunal
- Elder Scrolls III: Morrowind
- Arx Fatalis

EVALUAREGENERALA

- + păstrează calitățile originalului
- + apariția companionilor este binvenită, deși uneori pot deveni iritanți
- + dificultatea crescută va fi apreciată de cei cărora le este adresat
- − păstrează defectele originalului

VERDICTXTREMPC

Pentru cei care au terminat Morrowind **8**

VREI SĂ APARĂ ÎN REVISTĂ ŞI ARTICOLUL TĂU? TRIMITE-L ATUNCI LA ADRESA CITITORI@XTREMPC.RO. MAXIM 300 DE CUVINTE!

CUVANTUL CITITORILOR

PRODUCĂTOR: EA CANADA — SPORT

FIFA 2003





Pentru simţul umorului şi spiritul critic bine dezvoltate, Felix primeşte premiul acestei luni.

ŞTIŢI CE FACE MAIMUŢA când nu are ce face? Se zgârie şi apoi plânge că o ustură. Aşa se va întâmpla probabil şi cu EA SPORTS după publicarea acestui nou joc din seria FIFA.

Părăsiţi de cea mai bună idee pe care au avut-o atunci când au realizat NHL 2003, aceea de a schimba doar interfaţa jocului, EA a decis să facă schimbări radicale în ceea ce priveşte gameplay-ul celui mai popular joc de fotbal. Astfel cele mai interesante opţiuni ale jocului şi totodată cele care făceau diferenţa între jucătorii de fotbal şi cei de Prepelix (să-mi fie cu iertare), mă refer la dribling, un-doi, alegerea unor strategii clare de joc, zoom-ul camerei ş.a.m.d. sunt înlocuite de noile inovaţii ale realizatorilor lui FIFA 2003. Vreţi să ştiţi care sunt acestea? Ţineţi-vă bine: mingea este mai elastică, fotbaliştii beneficiază de un look mai modern (că-doar suntem în 2003), sar mai frumos la cap, iar ca să reuşeşti un şut pe poartă din afara careului trebuie să ai talentul lui Zidane. Cred că ultima "calitate" a jocului nu trebuia să o trec la realizări?!?

Aş vrea să închei într-o notă optimistă acest review spunându-vă că există însă şi multe alte "surprize" plăcute (cum ar fi un mare număr de buguri) şi că totuşi lansarea lui FIFA 2003 va bucura pe mulţi. Care vor fi aceştia? Cei care vor cumpăra FIFA 2002 WORLD CUP la un preţ mult mai mic pentru că EA, ca orice firmă serioasă, va ţine cont de regulile de marketing şi va scădea preţul pentru vechile versiuni. Nu peste mult timp s-ar putea însă ca, împreună cu un hamburger şi o plăcintă, să primiţi FIFA 2003 cadou. Atenţie la plăcintă că e fierbinte şi deja unii s-au fript cumpărând acest joc.

Autor: **Felix Pâslaru**

VERDICT 7.5

PRODUCĂTOR: SQUARESOFT — RPG

FINAL FANTASY VIII



CE-AR FI RĂSPUNS OARE BRÂNCUŞI, DACĂ DUPĂ ce a terminat "Coloana Infinitului", cineva l-ar fi întrebat: "Acu' poţi s-o mai faci o dată?". Nu ştiu despre Brâncuşi, dar în cazul Squaresoft răspunsul este cu siguranţă "DA!". După FF7, FF8 avea de continuat o tradiţie şi nu avea voie să dezamăgească. Ei bine, Squaresoft a "comis-o" din nou, pentru că FF8 este un progres în cadrul seriei.

Povestea. Mă rezum să spun ca este frumoasă, complexă şi plină de sentiment, beneficiind de o varietate de caractere care mai de care mai pitoreşti. Pot spune fără să greşesc că dragostea stă la baza poveştii, dar mai puteţi găsi şi alte teme, una din ele fiind aceea că nu poţi face totul de unul singur.

Gameplay. Ca în orice joc FF, luptele sunt un deliciu. În FF8, summon-urile au fost înlocuite cu Guardian Forces. Personajele nu pot folosi magii, dar odata "legat" (printr-un sistem numit junction) un GF la un personaj, abilităţile GF-ului (extragerea magiei de la adversari de exemplu) devin disponibile în lista de comenzi a personajului. Sistemul Junction e mai complicat de atât şi a provocat migrene multor jucători, însă per total funcţionează. Mini-game-urile din FF7 au fost înlocuite cu un joc de cărţi (Triple Triad). Relaţia joc de cărţi - jucător e simplă: ori îl urăşti, ori îl joci până obţii toate cărţile.

Tehnicus. Grafica, în ciuda vârstei, rezistă şi nu zgârie ochiul deşi rezoluţia putea fi mai mare (în varianta PC). Tehnica MOCAP, deşi folosită doar în FMV-uri, dovedeşte ceea ce pot face nişte artişti şi vă garantez că FMV-urile vă vor uimi (prin calitate, cantitate - peste 1 oră - şi conţinut). Muzica e variată şi unele piese sunt foarte reuşite, per total făcându-şi treaba. Speech-uri nu există în joc.

În final o notă mare: 90, pentru jocul care conţine replicile mele favorite: "Whatever..." şi mai ales: "....." (încercaţi replica asta pe părinţii voştri, he he).

Autor: **Puiu Cernea-Mihai**

VERDICT 9

PRODUCĂTOR: ILLUSION SOFTWORKS — ACTIUNE

MAFIA



MAFIA ÎNCEPE, CONTINUĂ ŞI SE TERMINĂ CA UN film. Încă de la primul contact îţi dai seama că jocul este unul în care TU trebuie să faci pe actorul principal, şi ca să fie frumos, să şi îl termini astfel. Ce înseamnă asta? Păi, prima fază din joc este prologul, unde Tommy începe să-i spună povestea vieţii lui de gangster unui poliţist. Asta înseamnă timpul prezent în joc. Acţiunea jocului propriu-zis este lăsată în alt plan, fiind de fapt transpunerea în fapte a istorisirilor sale. Iar odată începută aventura, te prinde imediat, asemenea unui film bun. Cu trecerea fiecărei misiuni începi prin a învăţa mersul lucrurilor prin oraş, ştii ce muşchi are poliţia şi mai ales rivalii. La intervale bine alese, mai intră în prim plan şi Tommy cel din prezent, care, cu fiecare povestire, îl uimeşte tot mai mult pe poliţaiul din faţa lui. Misiunile sunt variate şi îţi prezintă toate aspectele pe care un gangster obişnuit le poate trece, de la un mic mucos la mâna dreaptă a Don-ului.

Oraşul este frumos conceput, are locaţii interesante şi personaje fascinante, cu viaţă personală, obiceiuri şi ticuri. Frank este consilierul Donului, cel înţelept; Paulie se gândeşte numai la asasinate; Ralph e "meşterul casei"; Sam se ocupă cu afacerile iar Don-ul dă ordine şi fumează tot timpul. Mai sunt şi alte personaje dar apar mai rar şi nu apuci să le cunoşti prea bine.

Jocul în sine este un simulator de acţiune. Maşinile nu depăşesc 110 mph, iar pentru a nu fi luat la rost de copoi, există o tastă prin care viteza rămâne constantă (40 mph). În caz că totuşi poliţia e pe urmele tale, vezi dacă scapi cu o amendă; e recomandabil să opreşti ; dar, dacă apar nişte cătuşe pe ecran, dă-i bice, că o să se termine automat misiunea dacă te arestează. Maşinile explodează dacă tragi în motor sau nimereşti rezervorul, cetăţenii fug sau se chircesc pe jos la vederea vreunei arme etc. Atmosfera este tipică acelei perioade şi este dată de îmbrăcămintea cetăţenilor şi de modelele de maşini prezente. Pe partea de acţiune jocul este la fel de bun ca Max Paine.

Autor: **Bobei Ionuţ Lucian**

VERDICT 10

LA SOVATA

UNDE FACE NICU ARMATA

Ordinul de încorporare l-a surprins pe Niculae Merinos ca un ecran albastru în Windows XP: a venit pe neaşteptate, avea puţin text neinteligibil şi i-a întrerupt discuţia pe mIRC cu prietenii. Niculae a acceptat resemnat vestea, la fel cum de-a lungul timpului acceptase imperturbabil să i se extragă amigdalele, să fie uitat pe peronul gării din Constanţa când părinţii se întorseseră în 1994 de la mare şi să fie uscat în bătaie la un meci de suporterii echipei cu care ţinea în fond chiar şi el. Aşa că şi-a luat la revedere de la prieteni, a oftat că nu are şi o prietenă de la care să îşi ia la revedere şi şi-a făcut bagajele.

>>>Fast forward

Cazarma din Sovata era o clădire dărăpănată care mirosea a mucegai. Camera în care fusese repartizat Niculae avea vreo treizeci de paturi, dar grupul cu care ajunsese acolo nu număra nici măcar două duzini de tineri tunşi chilug. Nu durã mult până să afle că toţi împărtăşeau aceeaşi pasiune pentru CounterStrike, ca şi pentru jocuri şi calculatoare în general. Atmosfera deveni destul de animată până ce în cameră îşi făcu apariţia sergentul Marcel Gheonoaie. Să stai în aceeaşi încăpere cu sergentul Marcel Gheonoaie este ca şi cum te-ar trage curentul în tren: înţepeneşti fără să ştii de ce. Aşa că îşi lansă discursul de primire unor figuri împietrite.

- Răcani, numele meu este Marcel Gheonoaie, dar puteţi să îmi spuneţi dom'sergent. Slujba mea este să fac bărbaţi adevăraţi din voi şi o să fac asta fie că vreţi sau nu. Ba chiar aş prefera să vă împotriviţi, pentru că mi s-ar părea mai amuzant. Are cineva vreo întrebare?"

Visarion Lumină ridică firav o mână:

- Dom'sergent, aveţi idee unde aş putea să îmi bag şi eu laptop-ul, să mă conectez la net?

Pe faţa lui Marcel Gheonoaie trecu un fior, ca atunci când sub maroniul murdar al unei mlaştini se mişcă nevăzută, ameninţătoare, o reptilă feroce.

<<<Flashback

Deşertul ardea mocnit sub picioare. Pe atunci membru în Legiunea Străină şi cunoscut sub numele de "Le Diable", Marcel Gheonoaie nu se simţea deloc ca acasă, chiar dacă era cald ca în iad. Greutatea expertului în comunicaţii pe care îl căra îi cocoşa spatele şi picături de sudoare îi alunecau de pe frunte şi sfârâiau când atingeau nisipul. Erau singurii doi supravieţuitori ai unui grup trimis să fure o listă secretă cu agenţi din vila unui terorist.

- Gata, poţi să te opreşti, veni răguşită vocea. Suntem în zona de acoperire a satelitului. Lasă-mă jos şi porneşte laptopul. Va trebui să transmiţi lista centrului din Londra.

- Eu? De ce eu? Nu e treaba ta asta? se răsti Marcel Gheonoaie la el. Asta cam aşa era. Ei erau acolo doar pentru protecţie. John Johnson-nu-ştiu-cum era însărcinat cu găsitul listei şi transmiterea ei.

John Johnson îi aruncă o privire agonică.

- Ţi-aş aplauda inteligenţa, dar după cum poţi vedea... NU MAI AM MÂINI!!!! Aşa că atât cât mai sunt în viaţă să pot să îţi explic, deschide naibii calculatorul şi uploadează lista prin satelit, pentru că altfel nu mai primeşti nici un ban. E clar?

Argumentul financiar păru să îl convingă pe Marcel, care extrase laptopul din rucsacul expertului în comunicaţii şi apăsă la rând pe toate butoanele până ce în cele din urmă ecranul dispozitivului se aprinse şi ceva dinăuntru începu să bâzâie. John Johnson tuşi cavernos şi apoi începu să îi dea indicaţii.

- Aşteaptă să pornească sistemul, dă dublu clic pe icon-ul cu antena de satelit, scrie "Eagle4" la numele utilizatorului, "20031979" la parolă şi după ce se conectează apasă pe butonul "Upload files" şi selectezi lista cu terorişti de pe dischetă.

- Stai aşa, stai aşa, mormăi transpirat Marcel, dublu ce?

Deşertul rămase tăcut.

>>>Fast Forward

-Aţi văzut cum a trecut Visarion prin perete? şopti Şerban Şerbet. Şi aţi văzut unde i-a băgat laptop-ul?

Cineva aruncă cu o gheată în el.

-Taci naibii din gură! Vrei să mai facem trei ture de deal?

- Băieţi, se auzi altă voce, am un algoritm pentru procesarea mesei de seară. Dacă vreţi, vă costă o ţigară.

De data asta zburară mai multe ghete.

- Bine, bine, zise autorul, sună cam aşa. For carne în tocană, eat carne. For păr în tocană, delete păr. If zgârciuri plus cârpe plus păr > 75% din tocană then skip dinner.

>>>Fast Forward

- Astăzi vom simula situaţii de luptă reale, răcni în stilul său caracteristic dom'sergent. De exemplu, tu, soldat Romeo Capră, dacă inamicul s-ar găsi în coliba de pe dealul din faţa noastră, ce ai face?

- Să trăiţi, eu aş lăsa NPC-urile să se ducă înainte şi în timp ce inamicul îi măcelăreşte m-aş furişa prin spate şi aş arunca o grenadă înăuntru.

Jap! se auzi răsunător.

- Ce NPC-uri, mă, filfizonule? Ce-s alea NPC-uri? E vorba de soldaţi ca şi tine! Vrei să îi trimiţi la moarte sigură? 200 de flotări! Într-o singură mână! Cu mine în spinare! Dobitocule! Visarion, tu ce-ai face?

Cu gâtul într-un guler ortopedic, cu o mână în ghips, sprijinit de doi camarazi, Visarion sughiţă anemic:

- Să trăiţi, pun mâna pe AK-47 şi trag prin perete că e subţire şi trece ca prin brânză. Am văzut eu în CounterStrike.

Şi acestea fiind zise, îşi trase arma de pe umăr, o sprijini pe ghips şi trase tot încărcătorul prin peretele colibei.

Jap! se auzi, după care gâtul lui Visarion scoase un zgomot ciudat.

- Bă soldat, tu ştii mă, dobitocule, cât costă gloanţele? Un încărcător costă mai mult decât mâncarea ta pe două săptămâni. Dar nu-ţi fă griji, pentru că acolo unde o să ajungi când termin cu tine n-o să mai ai nevoie de mâncare.

Niculae Merinos se apropie ezitant şi îi şopti ceva la ureche sergentului.

- Ce-ai zis, mă? trâmbiţă Marcel. O venă îi pulsa stroboscopic la tâmplă.

Niculae încuviinţă.

- Şi acuma zici? urlă sergentul şi porni la goană spre colibă.

- Domnu' colonel, sunteţi în regulă? Domnu' colonel!



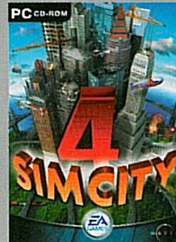
SIMCITY 4

Orașul la care ai visat.
Acum la îndemâna ta.

Joc distribuit in Romania de Best Distribution SRL Tel/fax: 021 345.55.05/06/07 e-mail: info@gameshop.ro
www.gameshop.ro

Merită să joci originale



Manuale în limba română
Preț de vânzare recomandat: 27,5 USD +TVA



Challenge Everything™

www.ea.com

Proiectează, clădește și administrează orașul visurilor tale.

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Challenge Everything™, SimCity, The Sims, EA GAMES, logi-urile EA GAMES, Maxis și logo-ul Maxis sunt mărci sau mărci înregistrate ale Electronic Arts Inc. în S.U.A. și/sau alte țări. Toate drepturile sunt rezervate. Toate celelate mărci sunt proprietatea respectivilor lor deținători. EA GAMES™ și Maxis™ sunt mărci ale Electronic Arts™.

De 56 x mai aproape de imaginea digitală perfectă!

Camera HP Photosmart 850 îţi oferă cu adevărat controlul asupra imaginii digitale. Beneficiezi de sisteme electronice şi optice de excepţie, pe care le controlezi manual. Odată capturată imaginea, poţi alege direct din meniu destinaţia, fie că este vorba de imprimare, salvare în computer sau de una dintre cele 12 adrese de e-mail. Toate acestea, graţie tehnologiei HP Instant Share. În plus, poţi folosi zoom până la 56X*) chiar şi în timp ce înregistrezi scene în mişcare cu sunet.

Doar două minute te mai despart de obţinerea unei poze digitale perfecte, cu imprimanta HP PhotoSmart 7350.





Cumpără acum produse hp PhotoSmart şi poţi câştiga o super-vacanţă la schi. Detalii în magazine şi la www.hp.com.ro/xmas-promotion.

Demonstraţii live la **Look in.HP INteractive Center**: B-dul Ştirbei Vodă, nr. 95, sector 1, tel.: 222.20.72.





*) 8x optic şi 7x digital.

Produse disponibile la partenerii TREND: FLAMINGO COMPUTERS S.A.: (021) 236.20.00/01/02/03/04; RADIX COMPANY S.A.: (0232) 210.423/ 212.453; CRESCENDO INTERNATIONAL: (021) 211.18.58/ 211.18.60; Beta-N Computers S.R.L. : (021) 312.32.22/312.72.04; NET CONSULTING S.R.L.: (021) 312.22.04/ 312.28.33; ALSYS DATA S.R.L.: (021) 411.27.26/ 411.26.27; NETCOMP S.R.L.: (0266) 171.181; Material Computer Group: (0259) 474.040; ETA-2U: (0256) 220.287; SISTEC: (0264) 190.282; URBAN INN S.R.L.: (021) 212.72.96.